

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2021 第壹季 UCG

主题特稿

2020年 中国独立游戏 佳作大搜罗

工作室物语

蓝点工作室
重制之道

Next Level Game
迈向下一站

传世之书

金钱低语 缄默偿薪
《杀手 血钱》

游戏议会

微软鲸吞ZeniMax
猝不及防却互利双赢的经典收购案例

特别企划

人间喜剧
游戏历史上不为人知的大笔收购

GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第七十五辑 | 二〇二一年三月

卷首

好起来了，但又没那么好

2020 年的几个国外展会都改成了线上，疫情环境也让跨国出差无从谈起，于是多年不去 E3 和科隆展的我，难得地成为了去年编辑部里跑展会最多的人——虽然严格来说也就是去了趟 CJ 和 Weplay 而已。不过虽然 CJ 还是一如既往地令主机玩家失望——甚至可能因为疫情影响比以往任何一次都更加令人失望，但我在 Weplay 却看到了一股我根本都不敢想象的风潮：国内的那些在捞钱的氪金游戏领域里横冲直撞的资本，竟然也有看得上独立游戏开发的一天？

但事实就是这么奇幻，从展会上的趋势来看，原本经常被国内其他游戏领域开发者视为“职业生涯自杀”和“浪费人生”的独立游戏乃至于是主机游戏开发，突然变成了资本的下一个追逐对象，在整个业界当中小透明如我，竟然都还被某些投资方找上门来，求介绍开发商给他们认识，看得出来手中的热钱是真的饥渴难耐了，谁都别想拦着他们“撒币”。

总体来说，这肯定是好事，开发游戏这事情虽然不是用钱可以砸出来的，但没钱也很难办，以前资本瞧不上，很多独立开发者只能求爷爷告奶奶地去搞钱，最后千辛万苦把游戏做出来了，还未必能赚。现在虽然资本也是奔着赚钱来的，但总不能又要马儿跑，又要马儿不吃草吧？他们稍微投点儿资金，就足够一个独立游戏团队省吃俭用活很久了，就算单个作品风险高，但架不住足够“便宜”，广撒网的情况下碰到个爆款也是有机会的。这方面的例子，远有《太吾绘卷》，近有《鬼谷八荒》和《戴森球计划》，宏观来看这几年起码每年都能有那么一个，而 3A 游戏都未必年年有爆款呢。

大部分投资方可能也是抱着类似心思，又或者看得比我更深入一些——玩家 / 杂志编辑和金融行业人员的视角以及知识面终归是有差异的——所以 2020 年独立游戏圈子突然变成了一副欧美黑色星期五大折扣时沃尔玛超市般的盛况。当然这个说法有点夸张，然而对于前两年的同一个圈子而言，如今的确算得上是顺境了。

然而苦日子过习惯了，我看到今天的情况，心里想到的却是 2014 年的国行主机入华，当时我们也是信心满满，觉得如此一来国内市场大有可为，机会多多，甚至可能迎来一波增长。

结果呢？宏观来说，是好起来了，起码行货现在可以有靠谱的购入渠道，第一方厂商也有比较正规的媒体合作途径，工作比以前更好干了，也少了很多充满坑爹之处的灰色地带。但和我们预想中的那种好比起来，又没那么好，该玩不到的游戏还是玩不到，进入这个圈子的人是多了，但古灵精怪的家伙也随之变多。回头看看，其实这个游戏圈子反而变得比以前更混乱了，甚至显得有点陌生，因为里面被各种圈地自萌的行为筑成了一个个的派系和信息茧房，我甚至怀疑自己和其中部分人除了都是能够用“玩游戏的”归纳成一类外，就没有任何共同点了。

所以看着 2020 年的独立游戏圈子开始变成资本的蓝海，我既是替缺衣少食的小团队高兴，却也替这个相对单纯的圈子感到担心，环境无论是变好变坏，首先的核心是“变了”，此时考验的反而是环境里原有生物的适应能力。

创作者大多数倾向于自我封闭，检视自己的内心，所以外部环境严酷，反而不容易动摇他们，毕竟大家可以蛰伏起来默默忍耐。然而等到突然春暖花开，所有人都蠢蠢欲动，善于潜伏的生物却未必能够应付得了随着机遇而来的掠食者。

所以还是那句话，好起来了，但又没那么好，作为一个玩家兼游戏媒体人，我既祝愿独立开发者们能够把握得住机会，但更祝愿他们能够躲得开随之而来的刀光剑影，守得云开见月明。

稀饭

2021.3.20


PDF微信：bfwz888888





光盘导视

— 特别收录 —

最上游

2020十大游戏金曲

2020十大游戏绝色

《生化危机》系列九大女性BOSS盘点

游戏老司机

游戏BUG为何屡禁不止



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

传世之书

003　金钱低语，缄默偿薪——《杀手 血钱》回顾

主题特稿

014　2020 年中国独立游戏佳作大搜罗

工作室物语

026　Next Level Game——迈向下一站
034　蓝点工作室——重制之道

特别企划

042　人间喜剧——游戏历史上不为人知的大笔收购

游戏风采

051　游戏评台

游戏议会

068　微软鲸吞 ZeniMax
——猝不及防却互利双赢的经典收购案例

文化漫谈

斑斓之书

084　《刺客信条：人物志》系列特企
——《刺客信条 II》列奥纳多 · 达 · 芬奇篇
100　侦察、引导、打击——活跃在福克兰群岛的“飞翼匕首”

影漫世界

游乐园

109　《游戏 · 人》第 75 辑音乐介绍

动漫秀

126　《足球小将》四十周年——乘着梦想高飞的足球故事

秘密花园

076　《WILL：美好世界》画集
118　自传漫画《现实主义者》

金钱低语，缄默偿薪
——《杀手 血钱》回顾

文：黑色维京　编：三日月　美编：NINA



对于广大第三人称动作潜入类游戏爱好者们而言，著名电子游戏 IP“《杀手》系列”定然能够在其心目中的“TOP 10”游戏榜单中占据一席之地。这一由总部位于北欧丹麦首都哥本哈根市区的游戏公司 IO Interactive 所倾力打造的系列作品，可谓在游戏发展史中留下了浓墨重彩的一笔。自千禧年伊始所公开发售首部作品《杀手 代号 47》以来，该系列截止到目前为止共计发售了 8 部正传作品，且大多获得了包括玩家群体连同游戏测评机构在内的一致好评。系列作品的大获成功同样使得游戏主角“杀手 47”（Agent 47）的形象深入人心。作为基因工程下的完美克隆体，47 不仅拥有异于常人的体力、洞察力以及思维逻辑能力，经由其缔造者奥托·沃夫冈·奥特梅耶博士的悉心教导，同样使得他在射击、搏斗、驾驶、伪装、审讯等诸多领域均达到了顶尖水准。出众的任务处理能力、低调的行事作风外加令人难觅其源的神秘身分背景，令 47 最终为提供暗杀和雇佣军服务的跨国组织“国际合同代理处”（The International Contract Agency，简称 ICA）所识中。作为企业之中的王牌杀手，47 的足迹几乎遍及全球各地，而命丧其手的富商巨贾、政治高官、犯罪头目、独裁狂人亦或是情报头目等不计其数。在一定程度上，这位身着黑色修身西装、内衬白色商务衬衫、脖系红色领带、手带黑色皮质手套并持两把“银色舞者”AMT 1911“Hardballer”手枪的不苟言笑的男子已然成为了绝大多数人心目中最为经典的杀手形象之一。而基于杀手 47 为蓝本所创作的小说、漫画、电影等亦同样众多，而这也可从侧面表明这一游戏系列的受众程度之甚。





▲由导演泽维尔·吉恩斯指导，知名影星蒂莫西·奥利芬特、欧嘉·柯瑞兰寇主演的影片《杀手：代号47》便是根据游戏系列改编的动作电影之一。值得一提的是，在影片开头 47 通过击碎酒店窗户进入一处房间之后，在房间的两名年轻人恰好正在游玩《杀手 血钱》。这应该是导演在向 IO Interactive 方致敬。

2006 年 5 月 26 日，系列第四部正传作品——《杀手 血钱》于欧洲地区开始率先发行。在继承了广受欢迎的前作《杀手 契约》中的绝大多数操作系统连同游戏设定的同时，本作亦同样加入了包括恶名值、人质劫持以及意外死亡在内的大量全新内容，而这自然极大地丰富了玩家们的游戏体验。总销量高达 210 万的销售记录，令《血钱》最终得以成为系列 IP 中的一颗璀璨行星。特别值得一提的是，本作同样是 IO Interactive 在发行商 Eidos 被日本电子游戏开发公司 Square Enix 于 2009 年收购之前的最后一款系列作品。其后，在 2012 年 11 月 20 日发售的续作《杀手 赦免》虽然在画面表现、游戏引擎、操作手感等诸多方面全面超越了《血钱》，然而其却也由于摒弃了部分前作中的经典要素而招致了不少系列忠实玩家的不满与抵制，最终令该部作品的评价明显趋于两极分化。在认真汲取了教训并听从来自各方的建议之后，在 2016 年重启的新主系列的首部游戏《杀手》中我们可以明显地感受到昔日《血钱》中的种种，这无疑表明了后者在整部游戏 IP 中的标杆地位。本期怀旧特企，就请允许笔者借助杀手系列最新发售的作品《杀手 3》的东风，带领各位读者一道重新领略《血钱》的风采。回顾杀手 47 连同搭档兼好友的戴安娜·伯恩伍德联手击溃敌对势力“特权组织”并重新恢复公司 ICA 的传奇经历。

剧情概述

（注：本小节将向读者介绍《血钱》的游戏剧情。倘若有尚未接触过本作的玩家，请自行斟酌是否要继续阅读。）

《血钱》的剧情直接承接于系列第三部作品《杀手 契约》。2004 年 3 月 17 日，在位于法国巴黎的加尼叶歌剧院中成功刺杀了美国驻梵蒂冈大使理查德·德拉亨特，以及意大利男高音演员阿尔瓦罗·达尔瓦德二人后，47 依照行动计划准备进行撤离。但是在返程途中，前者遭到了法国警督阿尔伯特·福尼尔的伏击并不慎被射伤腹部。紧急情形之下，47 只得被迫暂时前往一家当地的酒店，接受 ICA 专业医师的治疗。然而祸不单行，匆忙逃离现场的 47 最终暴露了自己的行踪，阿尔伯特携大批法国国家宪兵特勤队 (GIGN) 成员包围了整座酒店。此时，47 体内的子弹虽已被顺利取出，但是却尚未完成伤口的缝合工作。惊骇不已的医生在给其注射了一针肾上腺素之后，便只身离开了这处是非之地。依靠药物作用和其本人强大的意志力，使得 47 不仅在特种部队的围追堵截之下加以脱身，而且还处决了腐败警督阿尔伯特·福尼尔。经由戴高乐机场，47 搭乘着一架于凌晨起飞的航班与搭档戴安娜·伯恩伍德成功会合。戴安娜向前者发出警告，称 ICA 正在遭受另外一个神秘组织的剿杀。此外她还向其提供了另外一份新契约，成功说服了欲意脱离组织的 47 继续为 ICA 效力。

抵达美国之后，47 便恢复了往日的工作状态，专心于完成各类暗杀委托。2004 年 3 月 31 日，戴安娜告知搭档 ICA 内部定然隐藏着一名敌对组织的卧底。为了尽快查明事情的真相，



▲在《血钱》中，游戏制作组重制了 47 在加尼叶歌剧院执行的刺杀任务。在完成任务离开后，过场动画中出现了一位给格洛克 17 型手枪上膛的神秘男子，此人应该就是警督阿尔伯特·福尼尔本人。

47 被遣送至加利福尼亚州的“松果”康复中心营救身陷囹圄的中央情报局特工卡尔顿·史密斯，以便从其口中获取更多相关情报。此时美国的政局亦出现了诸多变数：前副总统斯伯丁·伯克于 495 号州际公路惨遭刺杀、虚假警报致使联合国大会关于克隆人技术的禁令投票被迫推迟、美国现任总统汤姆·斯图尔特与接任斯伯丁副总统一职的丹尼尔·莫里斯就克隆人技术合法化一事而产生了极大的分歧。随着时间的推移，事件的真相逐渐浮出了水面。原来丹尼尔连同此前在法国射伤 47 的警督全部都是隶属于一个名为“特权组织”（The Franchise）的秘密机构。为了能够确保将克隆人技术独占其手，该组织的领导人物、前任 FBI 局长亚历山大·利兰·凯恩不惜通过旗下的附属暗杀机构“阿尔法·零”（Alpha Zerox）大规模铲除异己。为了进一步优化“特权组织”现有的人类克隆技术，亚历山大决心根除具有潜在威胁的竞争对手 ICA 并从 47 体内提取其 DNA 样本。在接下来的数月时间中，针对美国政府高层人士的阴谋活动仍在持续进行，而 47 也在数次进行任务的过程中遭遇到来自“阿尔法·零”组织杀手的重重杀机。局势正日渐变得对 ICA 以及 47 本人方面不利，来自“特权组织”的最后一击随时都有可能降临。

2005 年 8 月 15 日，47 依照合约指示前往坐落于内华达州的拉斯维加斯鲨鱼俱乐部，准备完成针对 CIA 雇员安东尼·马丁内兹连同其罗马尼亚籍情人梵那·卡特琳的刺杀任务。在行动开始前，戴安娜通知 47 这将是他为 ICA 客户完成的最后一项委托。现如今整个机构已然处于分崩离析的状态，而她本人连同 47 则是组织仅存的两枚“硕果”。显而易见，47 对于 ICA 的现状并未表露出些许关心的态势。在得知戴安娜已经将机构的剩余资金转移到自己的账户之中后，二人互道好运，便结束了通话。事实证明，戴安娜的担心并非空穴来风。在鲨鱼俱乐部，47 便接连遭遇了“阿尔法·零”组织的两名刺客——伊娃与梅纳德·约翰的非难。然而凭借着过硬的身手，两名猎人最终却双双成为了前者的枪下游魂。完成任务之后的 47 驾驶着戴安娜为其事先准备好的撤离车辆驶离了俱乐部的地下车库，然而不想此前为 47 所救的中央情报局特工卡尔顿·史密斯却突然现身。在成功将其制服后，47 质问卡尔顿躲藏在车厢中的缘由。原来卡尔顿获悉“特权组织”将在三日后安排刺杀总统汤姆·斯图尔特，而忌于亚历山大·利兰·凯恩在 FBI 与 CIA 中的地位连同人脉关系，使得他根本不信任这两大情报机构能够针对这一事件提供任何实质性的帮助。万般无奈之下，卡尔顿只得将全部的筹码押注在 47 身上。在得知前者愿意支付价



▲鲨鱼俱乐部还分成了两个装修风格截然不同的大厅，主题分别是天堂与地狱。

值高达百万的钻石作为酬劳后，47 最终接下了这一看似“不可能完成的任务”。同年 9 月 22 日，47 如约乘坐飞机抵达了美国首府华盛顿特区。籍由其高超的伪装与潜入技巧，47 最终成功进入了位于白宫西翼的总统办公室中。面对前来阻止自己行刺汤姆·斯图尔特的 47，“阿尔法·零”首席杀手马克·帕尔舍齐三世假意应付着眼前的这位对手，在趁前者不备时突然引爆了事先埋设在楼宇中的炸弹，逃离了办公室。随后在白宫屋顶上方，二人展开了最终的角逐。经过一番激烈的交火，帕尔舍齐三世倒在了 47 的手下。自此，“特权组织”谋害总统的阴谋也随即宣告破产。



▲虽然身手同样了得，但是由“特权组织”所制造的克隆人杀手却始终无法抑制快速衰老而产生的影响，这也是其处心积虑杀害 47 夺取 DNA 的原因之所在。

从白宫脱身的 47 重返了自己安全屋。出乎他预料的是，搭档戴安娜竟然不请自来出现在了他的眼前。原来此地早已被大批特种部队人员所包围，为了能够令 47 免遭亚历山大等一行人的戕害，戴安娜企图说服 47 遵照她的计划行事，但是却遭到了前者的拒绝。迫不得已，戴安娜只能将装配有可减缓人体心跳、继而营造出死亡假象的血清针剂注入到 47 的体内。鱼贯而入的特种部队发现了已然“死亡”的目标后，将之运抵了“特权组织”的总部，准备进行善后处理。亚历山大对于 47 的陨落感到颇为满意，而这也使得他打消了此前“投诚”己方的戴安娜的全部疑虑。他一方面承诺将会给予这位新晋部下以重要的职务委托，另一方面则与《第一编辑报》的知名文字编辑瑞克·亨德森取得了联系，以便能够将自己猎杀神秘杀手 47 的传奇经历告知天下。在为 47 举行葬礼的当日，戴安娜趁众人不备将血清解药与口红混合之后涂抹在了双唇之上。在亲吻了搭档后，戴安娜将 47 的两支“银色舞者”AMT 1911 “Hardballer”定制手枪放在了他的胸前，随即便悄然离开了现场。苏醒过后的 47 在将葬礼现场负责安保任务的特勤人员尽数屠戮之后，亦成功铲除了“特权组织”的最高领导人物亚历山大本人。为了防止自己的行迹暴露，47 同时除掉了前来进行采访的瑞克·亨德森连同举行葬礼仪式的神父。在若有所思般的环顾了周遭一番后，47 转身走出了墓园大门。

此时身处哥本哈根的一处豪华公寓之中的戴安娜正在与一位组织中的高层人物通话。原来为了能够尽快查明竞争对手“特权机构”幕后首脑，ICA 故意营造出了组织分崩离析的假象。

现如今，“特权组织”的重要支柱已然被 47 所尽数削除，ICA 最终得以重新恢复了运营状态。在被问及 47 的状况时，戴安娜表示自己同样无从知晓。画面一转，47 现身于一处饰以中国特色的建筑中。在与负责接头的男子简单介绍了一下自己的身分与来意之后，二人消失在血红色的幕布后，《血钱》的剧情自此全部结束。 PDF微信：bfwz888888

开发历程

1998 年 9 月 16 日，哥本哈根视频游戏制作公司 RETO MOTO 正式对外宣布了将与本土的电影产业巨头 Nordisk Film 合资的消息。而新兴成立的公司，便正是日后闻名于业界的 IO Interactive。在企业运营之初，鉴于 20 世纪 90 年代，诸如《创世纪》《Tibia》等一众大型多人在线游戏的持续走红。以雅各布 · 安德森与杰斯珀 · 福斯霍尔特 · 乔根森为首的 RETO MOTO 七人组原本雄心勃勃，同样计划准备从潜力无限的 MMO 市场分得一杯羹。正因如此，一款命名为《Rex Dominus》的游戏策划书便很快摆在了 Nordisk Film 决策领导层的办公桌上。显然，后者对于这几名初出茅庐的年轻人的设想并没有表现出太大的信心。他们建议 RETO MOTO 不妨试着先将游戏创作的重心放在相对更为易于完成的射击游戏之上。事实证明，这一建议的确非常具有前瞻性：一方面，大型多人在线类型游戏常常需要运营公司在前期投入大量的开发成本，而后期用于维护的费用亦同样不容小觑。对于刚刚进驻游戏市场的 IO Interactive，这两点要素显然无一是其所具备的。倘若贸然批准安德森等人放手一搏，结果若与预期不甚理想，势必将造成无法挽救的损失；而另一方面，相较于 MMO，射击游戏市场不仅同样受众颇广，且开发难度和成本也均在可以控制和承受的范围之内。以此作为切入点，不仅可有效降低企业所承受的风险，还能帮助开发者积累宝贵的游戏设计经验。幸运的是，RETO MOTO 七人最终听取了高层人士的意见，转而潜心将注意力放在了开发第三人称视角的 FPS 之上。

在 2000 年左右，原本供职于 Bungie 的知名游戏制作人乔纳斯 · 埃内罗斯选择移居英国伦敦。在经过了一番简历投送之后，他最终为当地的电子游戏开发公司 Eidos Interactive 所识中，继而成为了旗下的一名执行制作人。机缘巧合，在一次偶然的机遇中，乔纳斯得以接触到了 IO Interactive 用以开发游戏所使用的系统——冰川引擎。经由编程人员的精心调试，该引擎成功打造出了世界视频游戏史上的首个“高级布娃娃”系统。独具慧眼的乔纳斯立刻意识到，眼前的这一新兴技术势必可以用来打造一款市场中尚未拥有的全新类型游戏，而这一设想恰好与 RETO MOTO 的创始人之一安德森不谋而合。在二人的携手推动之下，Eidos Interactive 与 IO Interactive 经过了大约为期半年之久的商业谈判之后，最终签订商业合约决定将联合打造一款游戏，而乔纳斯则被任命为该游戏开发项目的最高负责人。与 Nordisk Film 当初所表现出的保守姿态所截然不同的是，乔纳斯的创作理念相对更为偏向于开放。他鼓励团队成员们尽可能的集思广益，以便能够打造出一款与当下游戏市场所截然不同的作品。得益于曾经参与开发过经典游戏《杀出重围》与《神偷：暗黑计划》的经历，使得乔纳斯连同员工们最后一致决定将推出一款以潜入元素为核心的作品。不久之后，《代号 47》便正式得到了 Eidos Interactive 与 IO Interactive 两方的首肯，开始进入到开发阶段。

2000 年 11 月 19 日，《代号 47》正式投入市场贩售。这一以第三人称为视角，包含伪装、暗杀等诸多要素的箱庭类动作潜入游戏的确因其新颖的玩法而获得了不少玩家的喜爱与好



▲ 2008 年 4 月 11 日，IO Interactive 的四名创始员工连同 Eidos Interactive 的前执行人尼尔 · 多内尔一起宣布脱离母公司，重新创建了 RETO-MOTO 工作室。8 年后，其于推出了旗下出品的首款多人在线射击游戏——《英雄与将军》。

评。然而颇为可惜的是，由于制作组对游戏难度的较高设置外加略微令人感到蹩脚的操作手感，同样导致本作招致了非议。根据官方的统计数据显示，截止到 2009 年，《代号 47》共计卖出了 50 万套，而这一成绩相比于系列的其他作品而言的确略显平庸。但即便如此，IO Interactive 却并没有因而选择终止这一系列的开发，而是选择继续坚守下去。正所谓天道酬勤，大约一年后，《代号 47》的续作《杀手 2 沉默刺客》如期上市。本作在收获了媒体普遍正面的评价的同时，也创下了 370 万（截至 2009 年）的骄人战绩。同时特别值得一提的是，由于在开发资金上籍由 Eidos Interactive 方面所提供的大力支持，外加在前作中所获得的利润，使得 IO Interactive 终于得以获得了主机游戏的程序开发套件，实现了将《沉默刺客》同步呈现于 PC、Xbox 以及 PlayStation 2 三大游戏平台的设想。收获成功的 IO Interactive 趁热打铁，依靠更为可观的项目资金招兵买马，进一步扩充了内部员工的数量。2004 年 4 月 20 日，在被合作商 Eidos Interactive 以 2300 万英镑的现金连同股票分红收购的一个月之后，IO Interactive 便推出了开发时长仅 9 个月的系列第三部作品《杀手 契约》。虽然有大量玩家批评本作的剧情几乎完全是照搬此前两作的已有关卡，但是不可否认，《杀手 契约》在任务机制、游戏画面、人物动作等方面均有了明显的提升。GamePoint 连同 IGN 两家权威媒体所最终给出的 7.6 与 8.4 的评分，同样可从正面表现出三代正传作品的制作水准。



▲《代号 47》的制作较其后两部作品来看略稍显稚嫩。

在经过了连续三代的游戏制作之后，IO Interactive 的作品开发经验以及对冰川引擎的运用皆达到了一个相当的高度。正因如此，负责续作《血钱》开发的游戏总监拉斯穆斯 · 霍詹加德与制作人赫尔 · 马里尼森、艺术总监托雷 · 布莱斯塔德三人一道决心将这部作品推入到另外一个未曾企及的新高度。首先，在游戏角色方面。制作团队不但为主角 47 加入了诸如翻越障碍、劫持人质、处理尸体等众多的全新设定，而且还对原有的近身攻击等作出了相应的优化。在进行潜伏杀人或者躲避警卫搜捕时，47 可以选择躲藏在场景里的橱柜中，这无疑极大地便利了玩家的行动。而在 NPC 行动方面，《血钱》可谓做到了系列作品的极致。本作中，NPC 能够通过地面洒落的血迹继而追踪到尸体的放置地点。此外，即便玩家操控着 47 躲入掩体以期掩人耳目，但 NPC 还是能够在处于高警戒值的状态下最终发现其行迹。在 47 在进行撬锁或手持与身分不相符的武器时，NPC 亦能够轻易识别出身着伪装的玩家，进而采取报告警卫或直接采取攻击的行径。其次，在游戏环境方面，IO Interactive 尽最大的可能发挥了箱庭类游戏的优势与特色。设计师除了在场景中安插了丰富的武器道具和行进路线之外，还引入了全新的“事故”机制。该机制允许玩家与周边的环境进行互动，类似于将 RU-AP 式引爆型地雷安放在吊灯的固定链的位置，亦或是趁人进行卧推训练时借机使用杠铃扭断其颈部，最终营造出目标人物死于意外的假象。最后值得一提的是，在《血钱》中随着游戏的进行，除主任务目标之外玩家还会突然接收到 ICA 总部的其他行动指令或遭受敌对势力杀手的袭击。这一设定在令玩家更感真实的同时，亦为游戏增添了更多的乐趣以及不确定性。在 2006 年 5 月 26 日本作发行至 7 月 17 日约短短一个月左右的时间，《血钱》在全球的销售量便累计多达 150 万份。在多家游戏媒体测评机构，如 GamesRadar +、Polygon Staff 等的“百大杰出视频游戏名单”中，皆能看到这部作品的身影。在一定意义上，IO Interactive 可谓依靠本作做到了真正意义上的名利双收。


PDF微信：bfwz888888

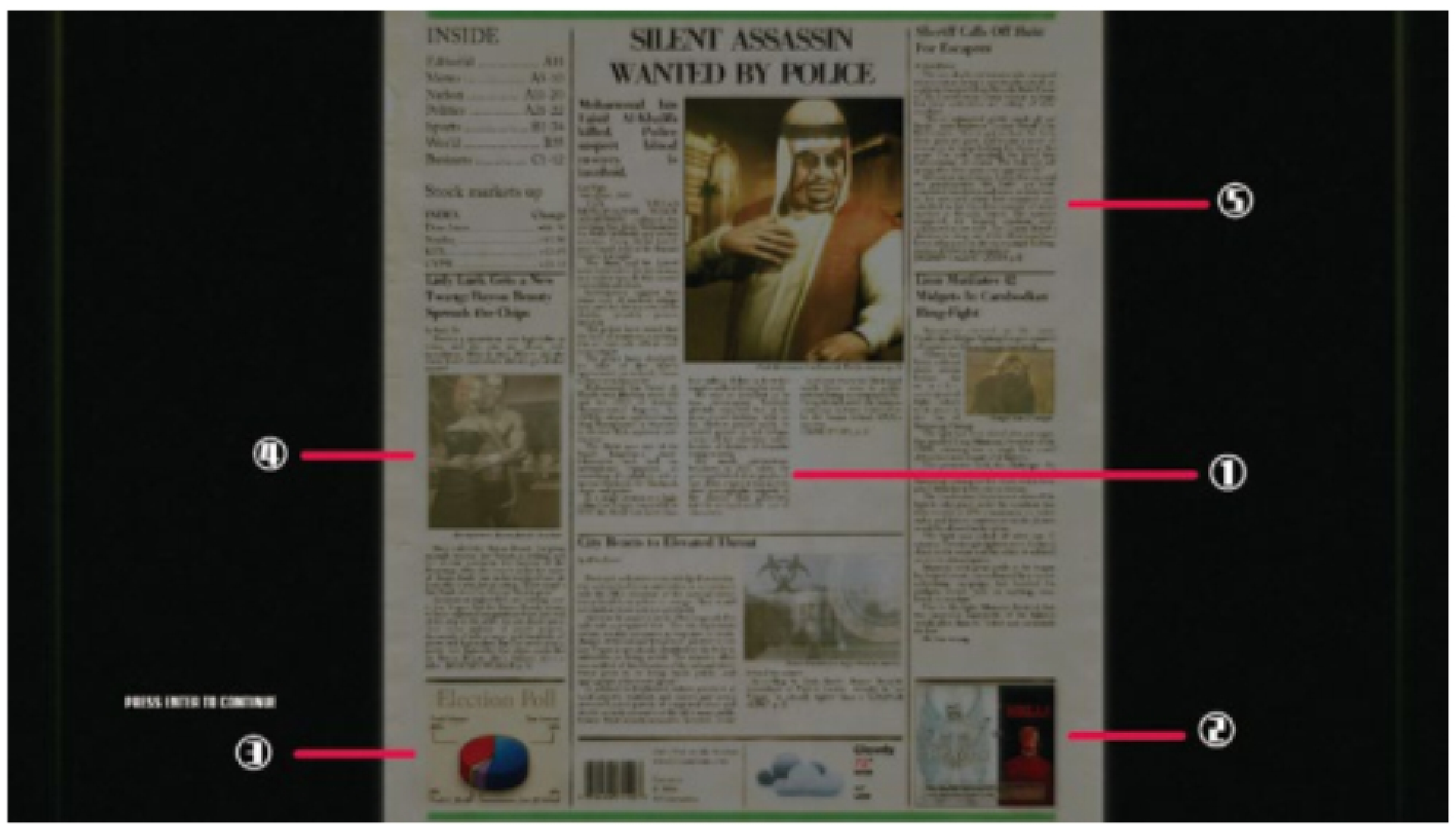
▲即便以本世代的视角来审视《血钱》，该作中的光线效果以及粒子效果仍旧可圈可点。

游戏特色

《血钱》之所以能够在保证销量的同时荣获众多殊荣，除去制作小组对该作品进行的颠覆性改进之外，还应当包括其自身极具特色的游戏设定。总结起来，本作的游戏特色共包括以下四个要素，即新闻报刊、恶名值系统、佣金奖励系统外加武器升级系统。



新闻报刊



不同于系列以往的前三部作品。在新作《血钱》中，IO Interactive 采用了新闻报刊的表现形式来为玩家复盘在此前关卡中的具体表现。而构成报纸头版内容的，主要由案情报道、商业广告、总统大选、名人轶事以及时事要闻共计五部分构成。

①案情报道

案情报道版块是整个报纸头版内容的核心之所在。在该内容中，玩家可以获悉自己在执行暗杀任务时使用了何种武器、共计发射了多少枚子弹、有无伤害除任务目标之外的无辜平民、是否在进行暗杀的过程中不慎被旁人目击等。除此之外，这一版块中还包括有被害人连同相关任务的部分具体信息，玩家可籍由此进一步了解到更多的相关背景与幕后细节。

②商业广告

在报刊头版的边角位置处，时常会插入一些商业宣传性质的广告内容，诸如饭店、红酒、豪华游艇等。而这些内容，大多与 47 曾经参与过的刺杀行动或与接下来将要进行的任务息息相关，可将之视为是《血钱》中的众多彩蛋之一。

③总统大选

本作的隐藏主线剧情之一，便是美国政府高层人士就克隆人技术是否应当予以推广而产生的争执。通过阅读该版块的内容，玩家可进一步获悉有关汤姆 · 斯图尔特和丹尼尔 · 莫里斯之间的明争暗斗以及二者的民众支持比率。此外特别值得一提的是,《血钱》所设定的时间线为 2004 年 ~2005 年。而在现实中，美国政府当局也的确于 2004 年进行了第 55 届总统换届大选。这一有趣的设定使得本作最终得以出圈，为更多人所熟知。

④名人轶事

名人轶事板块的内容大多是关于先前几部作品或任务中，与 47 有所交集的人物最新的现状。例如通过《拉斯维加斯每日邮报》，玩家能够获悉此前在任务关卡“直到死亡将我们分开”中受到 47 保护的 VIP 目标玛歌 · 勒布朗继承大笔家族遗产并且在赌城一掷千金的新闻报道。

⑤时事要闻

在《血钱》中，除 47 外，隶属于 ICA 敌对机构“特权组织”控制之下的“阿尔法 · 零”的克隆人杀手们也在秘密的进行各类刺杀行动。时事要闻版块即对与之相关联的任务进行了详细报道，以供玩家参阅。除此之外，在“纸牌屋”关卡完成后出现的《拉斯维加斯每日邮报》中，还可以读到一篇有关于 IO Interactive 开发的另外一个游戏系列《凯恩与林奇》两名主角越狱的新闻。

恶名值系统

恶名值系统指玩家在操控 47 进行任务时，有无遭到场景中的监控系统拍摄或被 NPC 目击做出某些不当行为。倘若关卡结束时，玩家最终未能窃取到录像带或铲除目击证人，系统就会给予相应的恶名值惩罚，分值为 0~100 不等。假使恶名值过高，玩家将被迫需要支付一笔费用以贿赂当局并获得另外一个全新的身分。而更为棘手的是，当 47 不慎暴露行踪之后，新闻报刊头版的案情报道的位置处将会展示出前者的速写画像。随着恶名值的增长,画像也会越发接近 47 本人的真实面貌。如果玩家任由这一情况发展下去，在其后进行任务的过程中即便没有做出任何可疑性的举动，但是 NPC 还是能够迅速提高警戒值甚至于一眼识破 47 的伪装。反之，若玩家的恶名值始终保持为零或处在一个低阶状态，将无需担心上述情况的产生。



▲因恶名值的不同，刊登在报纸头版的 47 形象亦会发生变化。

佣金奖励系统

佣金奖励系统是《血钱》创新加入的设定之一。在每完成一个任务后，玩家都能够受到委托人打入银行账户的佣金。需要引起注意的是，47 所获的佣金奖励的多少与其在行刺过程中的表现息息相关。假若玩家在游戏全程中仅除掉了任务目标而未伤及无辜、未触发警报并且回收了西装和事先携带的全部武器装备，那么在进行结算之时除了能够获得全额佣金之外，亦能够得到一笔额外的奖金以作为奖励。玩家所获得的佣金除主要用于进行武器装备和相应的道具升级外，还可进行收买贿赂调查机构官员或获得全新的身分证明以掩盖自己暴露的行踪。

武器升级系统

在玩家游玩《血钱》的过程中，除了可以收集并且使用场景中 NPC 配备的武器之外，游戏系统还为 47 提供了 5 种可供客制化的枪械和特殊道具。其中包括“银色舞者”AMT 1911 “Hardballer”定制版手枪、SP12 霰弹枪、SMG 战术冲锋枪、M4 突击步枪以及 W2000 狙击步枪、止疼药剂、防弹背心、多用途开锁工具等。随着游戏剧情的深入，玩家可以逐步解锁相关武器的特殊弹药、弹匣容量、枪口道具、滑套配件、光学仪器外加其余特定改装来进行升级，而不同的枪械配件则能够赋予枪支以不同的性能优势。例如倘若玩家决定在某一关卡使用

W2000 狙击步枪对目标人物实施远程击杀，那么就可以选择购买栓式枪机、轻型枪托、2 型瞄准镜、碳纤维枪管连同激光瞄准具继而大幅提高枪械的稳定性，同时增加有效射程。除此之外需要注意的是，同一枪械所属的部分道具有可能会相互驳斥。玩家需要根据实际的需求，进行相应的取舍。





▲图为 47 标志性武器“银色舞者”AMT 1911“Hardballer”定制版手枪初始形态 (左) 以及完全改装之后（右）的对比图。

游戏彩蛋

众所周知，如同 Rockstar、Bethesda 与顽皮狗等世界一流游戏制作公司或工作室一样，IO Interactive 因同样热衷于在旗下作品中加入大量彩蛋内容而获得了玩家们极高的关注。作为系列的第四部作品,《血钱》中出现的游戏彩蛋同样数量众多。由于文章篇幅的限制，笔者只能从各关关卡中截取 2~3 个较为经典的代表性彩蛋以供读者进行参考。倘若希望了解更多信息，可通过网络搜索与之相关的分析文章或视频作品等方式进行扩充。

#1 任务名称：安全屋

①老鼠杀手

在 47 放置武器道具并进行射击训练的安全屋地下室中，时常能够发现数只随处乱窜的老鼠。在使用枪支将其尽数消灭之后，游戏界面将会显示玩家击杀老鼠所用的时长。

②金丝雀

安全屋出口位置处，可发现一个装有金丝雀的精致鸟笼，这一设定实际上是在向法国犯罪主题电影《Le Samourai》(中译 :《独行杀手》) 致敬。在影片中，由知名演员阿兰 · 德龙饰演的雇佣杀手杰夫 · 科斯泰罗同样养着一只相同品种的观赏鸟。



◀影片《Le Samourai》官方海报。

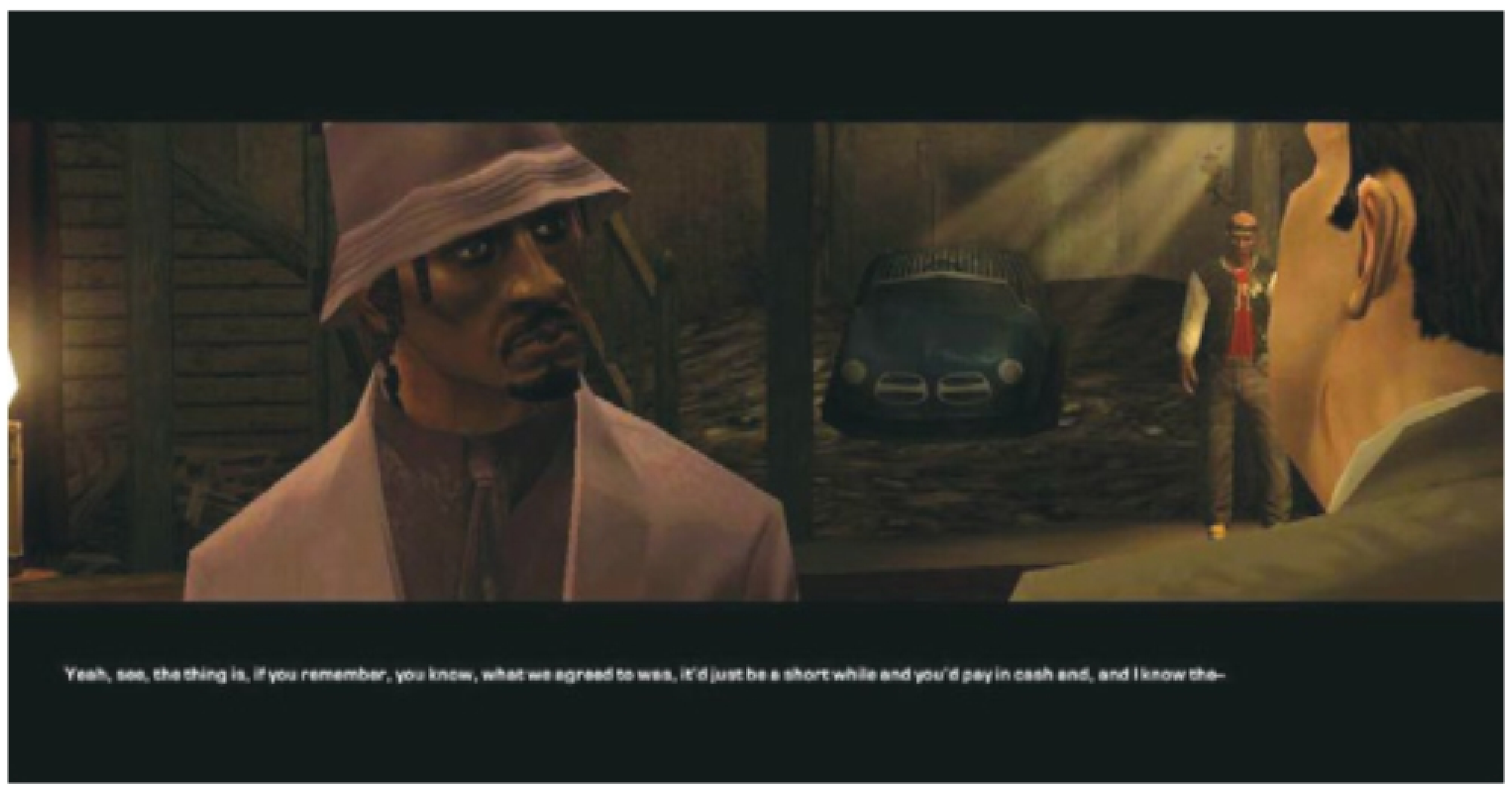
#2 任务名称：知名人物之死

①消失的司机

在 47 进入游乐场大门之前，可在门口位置处发现一辆敞开着驾驶室车门并且有明显搏斗痕迹的汽车，然而司机却不见踪影。但是在大厅中，玩家却能够在一处小象造型的摇摆椅上发现一个被帮派分子绑架的人质。通过人质身上的伤痕和二人之间的对话，我们可以判断他就是那位“神秘消失”的司机。

② Snoop Dogg

盘踞在游乐园中的制毒集团首领名叫“Scoop”，这与现实生活中美国西海岸说唱音乐教父小卡尔文 · 科多扎 · 布罗德斯的艺名“史努比狗狗”(Snoop Dogg) 极为贴近。





▲《血钱》帮派首领“Scoop”（上）与说唱音乐教父“Snoop Dogg”（下）。

#3 任务名称：美酒酿成年

①图文不符

本任务发生在南美洲智利科尔查瓜当地的一处葡萄酒庄园中。在完成刺杀庄园所有者费尔南多 · 哈尔瓦多 · 德尔加多与

其子曼纽尔·德尔加多之后，玩家可以在随后的《时代报》首版中读到一则与之相关的案件报道。根据报道的说法，费尔南多本人乃是智利最富盛名的葡萄酒厂商之一，其产品远销多国市场。然而当玩家以“沉默刺客”完成该关卡之后，费尔南多配图下方出现的注解文字却显示他“生产了智利当地品质最为低劣的葡萄酒”，与文章内容全然不符。

②商业往来

费尔南多父子所经营的葡萄酒庄园，实际上仅仅是用以隐藏可卡因生产工厂的幌子，其制造的毒品同样行销世界各地。根据系列第五部作品《赦免》中位于威基基海滩夏威夷小旅馆中的收音机我们可以得知，此前命丧 47 之手的“唐人街之王”是与他有着商业往来的众多忠实客户之一。

③酒中沉尸

当玩家操控 47 于地下室成功铲除曼纽尔·德尔加多后，可以选择将其本人的尸体隐藏在附近的酒桶中。这一设计的灵感应当来自于苏格兰当地的一则古老的都市传说——酒中沉尸。此类故事的剧情大多是一群友人意外发现了一个装有美酒的木桶，在尽情畅饮一番后，突然发现酒桶底部竟然隐匿着一具人类的尸体。原来这是死者的亲人为防止尸体腐坏而采取的防腐措施。根据历史记载，当英国海军中将纳尔逊勋爵霍雷肖·纳尔逊于滑铁卢一役不幸中枪身亡后。为了能够尽可能保证其尸体在送返英国本土之前尚可完好保存，水手们最终将之放在了一桶掺有樟脑和没药的白兰地中，而这大概就是这则都市传说的灵感来源。



▲国海军中将纳尔逊勋爵霍雷肖·纳尔逊肖像画。

#4 任务名称：好戏落幕

①假戏真做

在刺杀歌剧演员阿尔瓦罗·达尔瓦德时，玩家可以使用 ICA 提供的一把 C96 型毛瑟手枪替换掉饰演行刑者演员手中的道具枪，继而以“意外事件”的表象完成该任务。游戏中的这一机制设计，与 20 世纪 80-90 年代美国著名动作片演员李国豪之死几乎别无二致。1993 年，在进行由导演亚历士·普罗亚斯指导的超自然片《乌鸦》的拍摄过程中，饰演李国豪对手的演员迈克·麦西使用一把 .44 麦格农手枪朝着前者射击。然而令人始料未及的是，原本装填着空包弹的枪支竟然径直射出了一发装有弹头的实弹。虽李国豪在事发后被第一时间送往了医院进行救治，但最终仍因伤势过重而不幸离世，年仅 28 岁。由于其父李小龙的死因始终是困扰着世人的一大未解之谜，因此有关李国豪之死也同样被各种阴谋论猜测所环绕。

②全程护送

该任务地点法国加尼叶歌剧院中拥有为数众多的外国观光客。倘若 47 装扮成警卫人员混迹于其中，将有可能听到来自游客们的抱怨。

③老鼠俱乐部

在歌剧院的地下室位置处的一个房间内，可以听到一位抱怨歌剧院鼠患的施工人员。在将该场景中的 NPC 消灭殆尽后，室内的桌子上会出现一把名为“Rat Club Keycard”（老鼠俱乐部门禁卡）字样的门禁卡。随后玩家可操作 47 前往歌剧院二楼，用该道具开启一扇紧闭的大门。进入房间之后，玩家便抵达了神秘的“老鼠俱乐部”。在其中除了能够看到一群老鼠在进行激烈的拳击比赛之外，还可观察到有额外的四只正在享受打牌的乐趣。





#5 任务名称：水平线

①倒霉特工

任务“水平线”的主要任务目标，是拯救身陷于“松果疗养院”中的特工史密斯，继而从其口中打探到有关 ICA 内部卧底的情报。实际上，这已经是 47 第三次营救这位运气欠佳的中央情报局特工了。在系列首部作品《代号 47》中，史密斯因卧底身分暴露而被非法扣押在了红龙三合会开设的“王福饭店”中。之后，其于续作《沉默刺客》又再度不慎沦落为俄罗斯将军米哈伊尔·巴尔达琴科的阶下囚。值得一提的是，在 IO Interactive 重启的杀手系列《杀手 1》与《杀手 2》中，倒霉的史密斯特工仍未“忘记”劳烦 47 在百忙之中帮助他抽身于水火。或许，他将注定成为 47 本人一生中挥之不去的伴影。



▲于《杀手 1》日本北海道暗杀任务“内脏逆位”中出现的特工史密斯，其仍然穿着标志性的“美国国旗”内裤。

②天使“佳酿”

在“松果疗养院”东侧位置的庭院中，玩家可看到一座在四个角落摆放着“撒尿小天使”雕像的水池。在其中一座雕像下，能发现作为该关卡目标人物之一的卡迈恩·德萨沃私藏的一瓶烈性酒。

#6 任务名称：崭新人生

①俄罗斯野兔

关卡“崭新人生”拥有一个特殊的过关评价，即“The Russian Hare”（中译：俄罗斯野兔）。该评价的达成需要 47 在文尼·辛尼斯塔藏身豪宅旁的树屋中，使用装配有麻醉针剂的气枪在不伤害任何平民 NPC 且不进行换装的前提下，秘密的将泳池位置负责安保任务的 FBI 探员尽数击晕。在续作《赦免》中，当玩家完成 47 次精准爆头之后，亦能够解锁一个与之同名的游戏成就。

②晨跑爱好者

在游戏过程中玩家能够发现一名正在进行晨跑训练的平民 NPC。倘若操控 47 与之“陪跑”，将可以听到对方对 47 跑步姿势的点评，并且对他穿着西装 " 运动 " 一事提出改进的意见。

③隔空取物

豪宅侧门处的正前方，停放有一辆装有小丑道具的厢型车。每间隔一段时间，在屋内进行杂耍表演的小丑将会来到车辆后备箱的位置处，凭空变出一个装有液体的便携式酒壶并开怀畅饮。



#7 任务名称：乌鸦的谋杀

①《星际迷航》

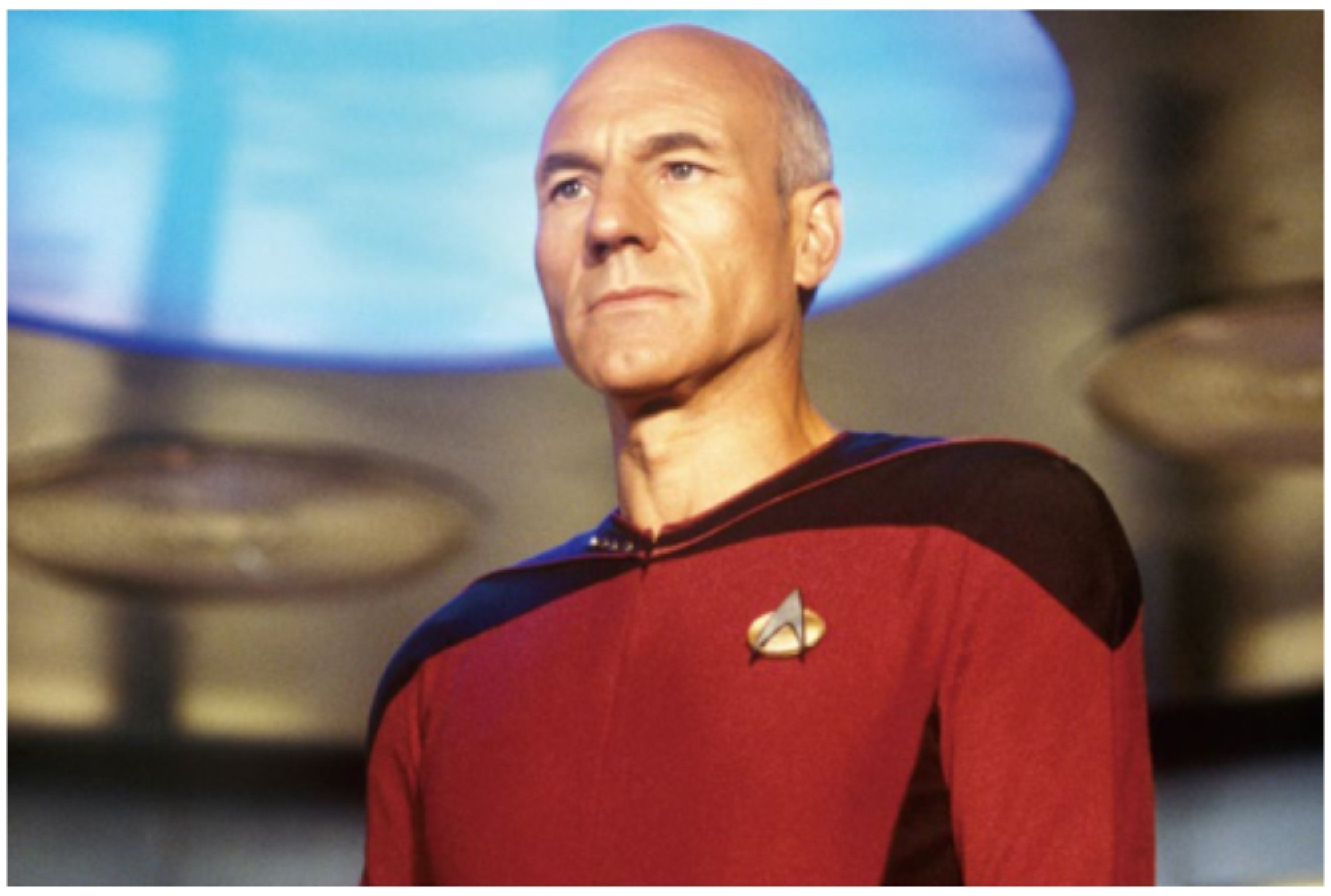
在“阿尔法·零”组织盘踞的二层建筑旁，坐落着一家书店。倘若书店店主看到 47，将会公然取笑其为“Jean Luc”（中译：让·吕克）。“Jean Luc”是美国著名科幻系列电影《星际迷航》中“联邦星舰进取号”上校本人的名字，而此人的形象恰好与 47 一样都“饱受”脱发的困扰。

②警长 Wiggum

通过关卡结束后的《新奥尔良星报》的头版内容，我们可以获悉当地的警长名讳为 Wiggum（中译：维古姆）。这应当是制作人在向美剧动画集《辛普森一家》中的同名经典角色致敬。

③飓风营救

街道两侧建筑物的大门或墙壁时常能够看到黑色油漆印刷的“×”标志。在现实生活中，这实际上是 2005 年卡特里娜飓风席卷新奥尔良当地时，救灾人员用以标记是否对建筑物内部进行搜索的排查符号。



▲《星际迷航》“联邦星舰进取号”上校让·吕克·皮卡尔的扮演者乃是著名英国话剧演员帕特里克·斯图尔特。

#8 任务名称：你最好当心

①虎毒不食子

本任务的委托人——参议员查德·宾厄姆实际上就是 47 在本关卡中的暗杀目标之一查德·宾厄姆二世的亲生父亲。为了避免自己这位斑斑劣迹的犬子影响其竞选美国总统一职的大计，老查德不惜亲自出手委托 ICA 铲除了这一“年轻时犯下的错误”。

②花花公子

关卡的另外一个任务目标洛恩·德·哈维兰的外貌与服饰，实际上是在向享誉全球的男性成人杂志《花花公子》的创始人休·赫夫纳致敬。此外本关中出现的豪华私人别墅，所映射的应该就是现实生活中的“花花公子”私人俱乐部，玩家能够从其中发现大量与之相关联的细节。





▲▶洛恩·德·哈维兰在游戏《血钱》中的人物模型（左图中间）与休·赫夫纳本人（右）。

#9 任务名称：密西西比河惨案

①恐怖游轮

在游轮引擎室的二楼位置处，在先后在栏杆的右侧和左侧的位置处各向下方抛扔一名守卫与一名“鳄鱼帮”帮派分子后，整艘船只上的所有乘客以及船员都将全部演变为丧尸形态。在该情境下，NPC 的移动速度虽然缓慢，但却能够通过施展近战攻击致使 47 受到伤害。玩家可使用枪支将其暂时性的击倒，可 NPC 会在倒地之后的一段时间再度恢复行动能力。

②恐怖树屋

在任务结束之后出现的《路易斯安那邮报》中的时间年份的写法为“Smarch”而非“March”，且在下方还有一则关于学校看门人因火灾而不幸逝世的新闻报道。这两则讯息实际上是在映射《辛普森一家》S7E6 中的万圣节恐怖特辑——“恐怖树屋”的第二则故事“常青露台的噩梦”（Nightmare on Evergreen Terrace）。



#10 任务名称：直到死亡将我们分离

①餐后娱乐

任务“直到死亡将我们分离”是《血钱》中玩家可以与场景 NPC 之间进行互动最多的关卡之一。在婚宴现场，47 除了能够与受邀客人一同使用霰弹枪猎杀在密西西比河中游弋的鳄鱼（在击中目标之后，还可听到来自 NPC 的夸奖。但倘若在此射击时间过长，将会导致前者进入警戒状态并且对 47 直接发动攻击）、进行拳击比赛（在该场景中以近战的方式攻击 NPC 将不会导致警卫警觉或攻击玩家）外，还可以在庭院中央位置处的舞台上与一位女士一起表演美国传统民间交际舞（需要 47 在舞台保持 2 分钟左右静止不动）。

②婚礼？葬礼？

当 47 穿着默认西装进入别墅一楼的大厅位置时，将可以听见周边 NPC 嘲讽其装扮看起来似乎更像是参加一场葬礼，而非婚礼。

③罗伯特·李

在庭院东北位置处的狗舍中，有一只名为“李将军”的猎犬，这应该是制作组在向美国南北战争期间南方军最高司令罗伯特·爱德华·李致敬。

#11 任务名称：纸牌屋

①头奖“630,000”

进入拉斯维加斯赌场之前，玩家能够在 LED 屏幕上的滚动字符中看到“Jackpot 630,000”的字样。部分玩家猜测，630000 应该是暗指本任务主要目标的暗杀酬金数额。

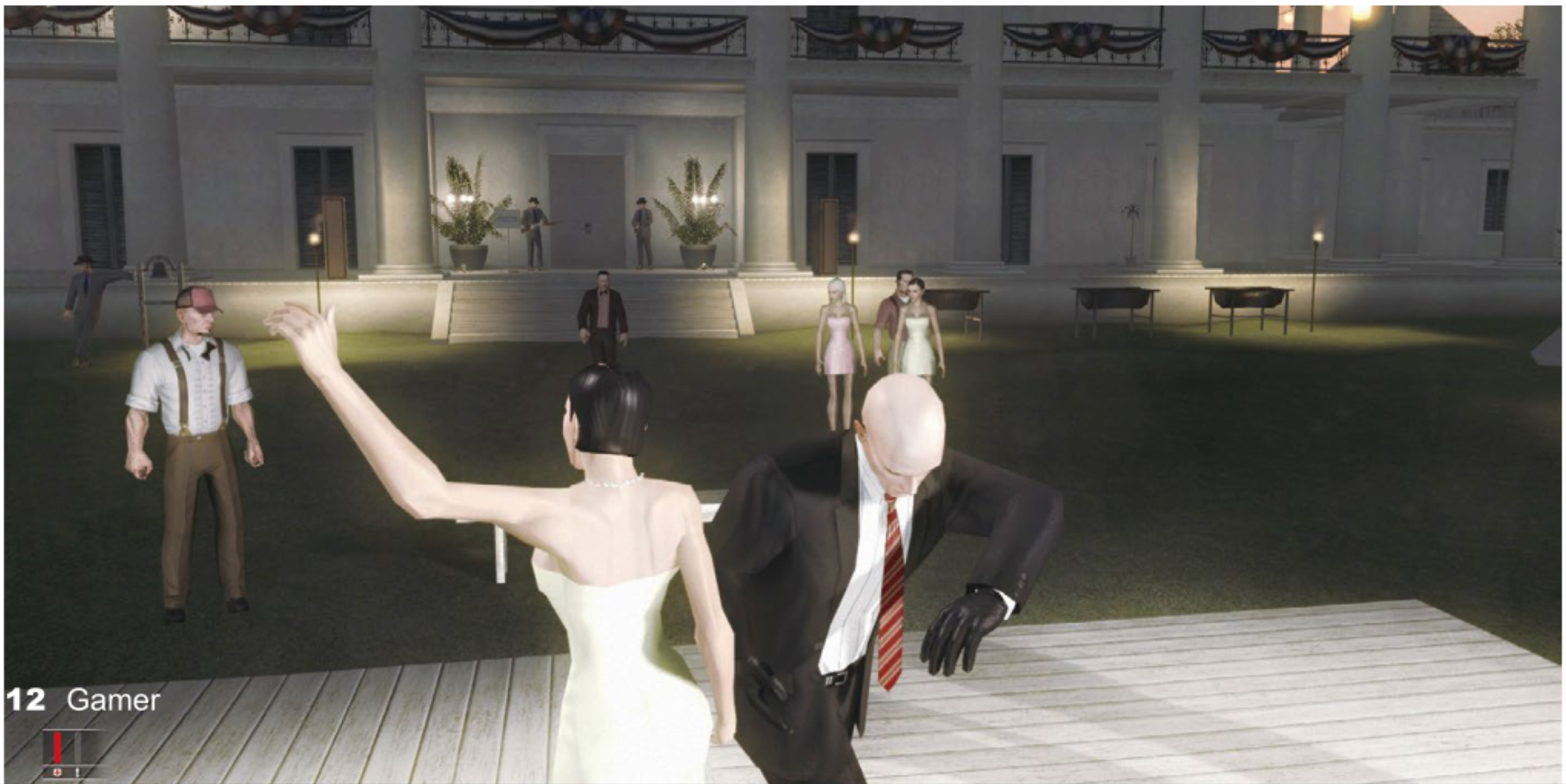
②哥本哈根足球俱乐部，雄起！

在 ICA 总部为 47 预定的酒店房间的电视上，能够发现“FCK HURRA！”的滚动讯息。FCK 实际上是丹麦本土足球俱乐部 F.C. Copenhagen（中译：哥本哈根足球俱乐部）的简写，这个彩蛋应该可以视为 IO Interactive 的开发人员对其所钟爱的足球队表达敬意。

③艾伦·汉森

在酒店的墙壁之上，悬挂着数幅商业宣传广告，画面展示的是一名名为“Allan Hansen”的阿拉伯裔街头魔术师将会在此地进行表演的讯息。实际上，这一海报中出现的男子就是负责开发《杀手》系列的 IO Interactive 艺术部门的同名员工。





#12 任务名称：与魔共舞

①演技精湛

当目标人物之一梵那·卡特琳在进行焰火表演时被 47 推落入水并惨遭鲨鱼吞噬后。现场围观的观众非但不会引起警觉，反而会为梵那“高超”的演技所折服。

②《明日帝国》

假扮为女歌手的“阿尔法·零”组织杀手伊娃，在派对中表演的歌曲为丹麦摇滚乐队 Swan Lee 为影片《007 明日帝国》创作并演唱的主题曲。





③客户投诉

在位于地下位置处举办的“地狱派对”中，玩家能够听到场景中的部分客人对酒保蹩脚的调酒技术抱怨不已。原来这名服务人员的真实身分是“阿尔法·零”组织派出行刺 47 的杀手梅纳德·约翰，想必其在接受任务后时间匆忙，最终导致没有充足的时间来练习调酒技巧。

PDF微信：bfwz888888

#13 任务名称：修正案XXV

①品位高雅

在任务“修正案 XXV”开始之前的过场动画中，副总统丹尼尔·莫里斯的手机铃声实际上是《血钱》的混音版主题曲。

②白宫首席“训犬师”

在关卡的副总统办公室中，玩家将可以看到第一夫人斯图尔特趾高气昂的要求丹尼尔·莫里斯前去带领她的爱犬“正义”前往白宫庭院中散步。当莫里斯无奈的遵照命令离开后，前者将会前往其他房间与白宫特勤处的一位特工幽会。

③另谋高就

由于在任内发生了副总统丹尼尔·莫里斯惨遭暗杀一事，导致白宫特勤处处长诺兰·卡西迪被迫选择引咎辞职。在 2018 年发售的系列作品《杀手 2》中，诺兰成为了任务“往生”中的刺杀目标人物杰纳斯的私人安保队长，同时他自己也成为了目标之一。



◀诺兰·卡西迪在《杀手 2》中的人物造型。

#14 任务名称：安魂曲

①尘归尘，土归土

当游戏开始播放本作游戏制作人员的名单时。假若玩家没有采取任何行为，47 将在牧师主持完葬礼之后随着棺椁一起被烈焰焚毁，游戏宣告结束。

②口是心非

当 47 手持武器出现在前来对“特权组织”首脑亚历山大进行采访的《第一编辑报》记者瑞克·亨德森面前时，后者将会发誓不会泄露任何有关于 47 行踪的消息并且恳求前者不要杀害他。然而在其左手的位置处，却紧握着一支录音笔。

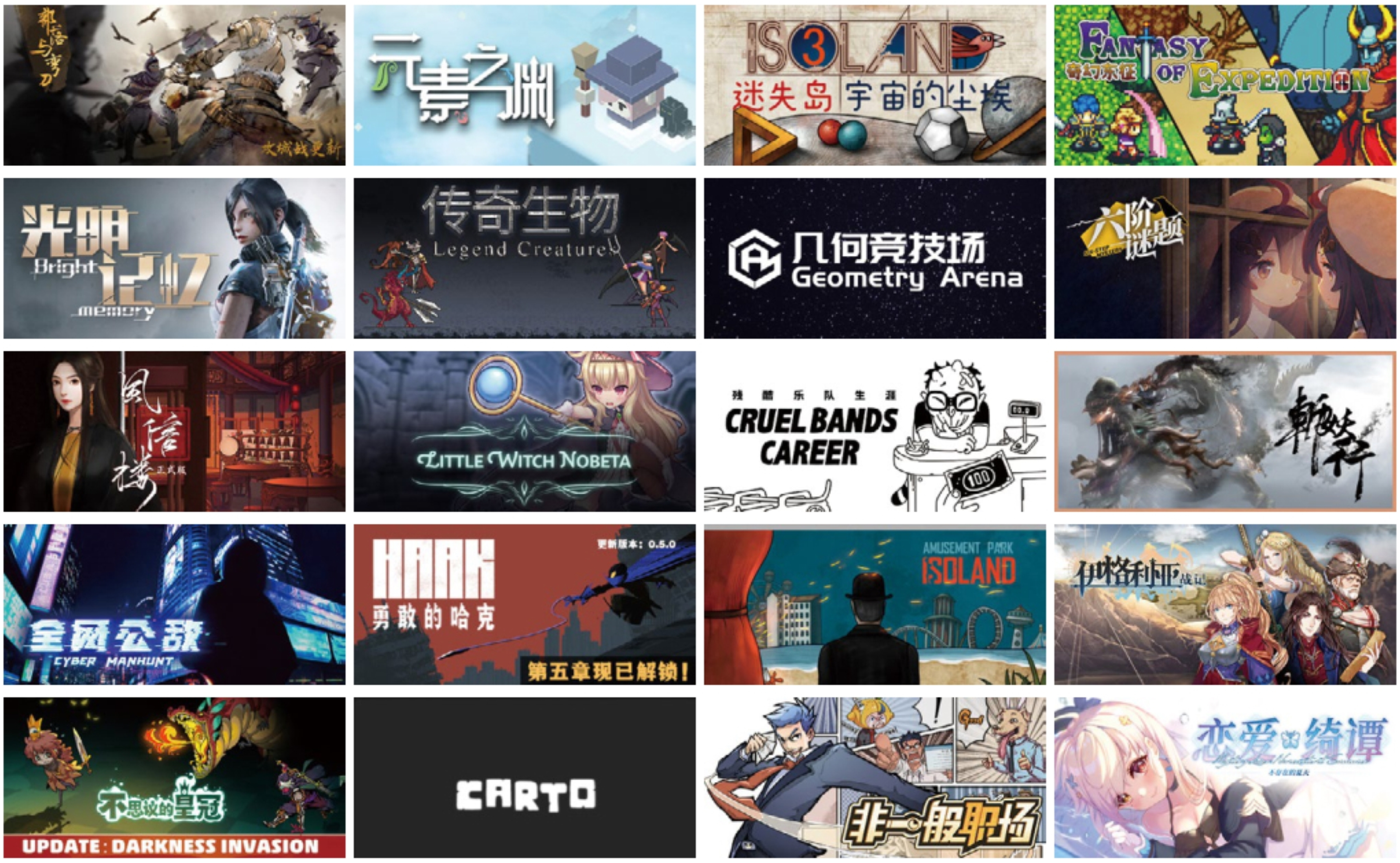


结语

让所有玩家没有想到的是，在《血钱》之后，“《杀手》系列”就陷入了沉寂。直到 IO Interactive 与母公司 Eidos 被收购前，这个系列都没有再推出新作。其后，在“《杀手》系列”忠实玩家们翘首等待了近 6 年的时间后，系列第五部作品《赦免》才在 2012 年得以面世。2016 年，Square Enix 正式公布了新主系列开启计划。当以章节逐步发行形式的首款游戏在同年 3 月 11 日上线之后，玩家与媒体都对其做出了极高的评价。2017 年 6 月，IO Interactive 以管理层收购的方式恢复了其独立身份并保留了“《杀手》系列”的所有权利。在接下来 2018 年与 2021 年先后公布的两部新作中，玩家仍可明显能够感受到制作组精湛的游戏开发技术。不可否认，以“冰川 2”引擎所打造的游戏世界，可谓在画面、音效、操作手感以及游戏流畅性等诸多方面全面超越了这之前的系列作品。但是在游玩的过程中，部分老玩家们仍不免勾起对过往之作的怀念。然而无论如何，属于杀手 47 的辉煌势必仍将继续。这位终极刺客定然会陪伴玩家一起，在阴冷肃杀的暗杀世界中前行。

2020 年中国独立游戏佳作大搜罗

文：稀饭　美编：NINA



2020 年的整体经济环境受到疫情的影响，肯定是呈现下降趋势，这也是为什么率先处理好了疫情影响的我国才能异军突起，成为了极少数能够在这一年里还实现经济正增长的国家。而作为这个经济体系当中并不为大众所熟知的一环，其实 2020 年也是国产独立游戏表现优异的一年，从年头的《部落与弯刀》，到接近年末的《无尽旅图》，都在创意和玩法设计层面上，展现了中国独立游戏开发者的独特才华。

然而目前国内还没有非常系统化的独立游戏库，想要精准查找国人甚至是华人开发者推出的作品，基本没有太完善的途径，这对于逐渐进入“当打之年”的国产独立游戏圈子来说，实在是一件令人遗憾之事。所以，借着 2021 年第一期《游戏·人》推出之际，我们也不自量力地想要给这个正在蓬勃发展的圈子添一份力。本期的主打栏目里，我们尽量收录了 2020 年里在口碑或是游戏创意上比较突出的作品，呈现在大家面前。这不是一个评测汇总，更像是一个“中国独立游戏黄页”的雏形，它或许不能让大家深入了解其中某一款作品的妙处，但应该还是能让大家管中窥豹般地领略到我们的独立游戏行业在过年一年里百花齐放的盛况。

注：本次介绍除了展示游戏的特点，也会尽量为大家介绍游戏的开发者，但无奈部分国内开发者过于低调，缺乏可以对外公布的信息，所以部分作品当中这一项目只能略过。

1 月佳作

●部落与弯刀



发售时间：1月3日	
开发商：汉家松鼠	
发行商：心动网络	
最近评测：多半好评	
全部评测：特别好评	
目前状态：抢先体验	
类型标签：冒险，策略，角色扮演，开放世界	

作品简介：听名字大家应该都能猜到，这是一款以沙漠地区为主题的作品，不过并非是历史题材，而是带有奇幻要素的异域传说背景。玩家能够创建自己的角色，选择拥有不同特性和战斗能力还有社会关系的出身职业，探索一个处于部落征战当中的乱世开放世界。

游戏目前还处于抢先体验阶段，但一直有在持续更新内容，而且本身的可玩要素也相当丰富，包括多周目达成更好的结局，发展自己的部队，挑战强大的 BOSS 和解开谜题等等。游戏还支持在线合作和创意工坊，进一步扩展了游戏带来的乐趣。





开发商简介：“汉家松鼠”主打中国风的游戏作品，“出道作”《金庸群侠传 X》就是一款致敬“河洛工作室”经典作品《金庸群侠传》的非商业游戏，是工作室的两位创始人用业余时间开发。最终两人转为全职开发游戏，并在移动端推出了《江湖 X》和《汉家江湖》两款佳作，而扮演自由度更高，偏向门派经营的新作《模拟江湖》也已经公布，正处于闭关开发期。《部落与弯刀》是工作室在 PC 独立游戏领域的一次尝试，EA 阶段口碑良好，目前正在持续稳定更新当中。

2 月佳作

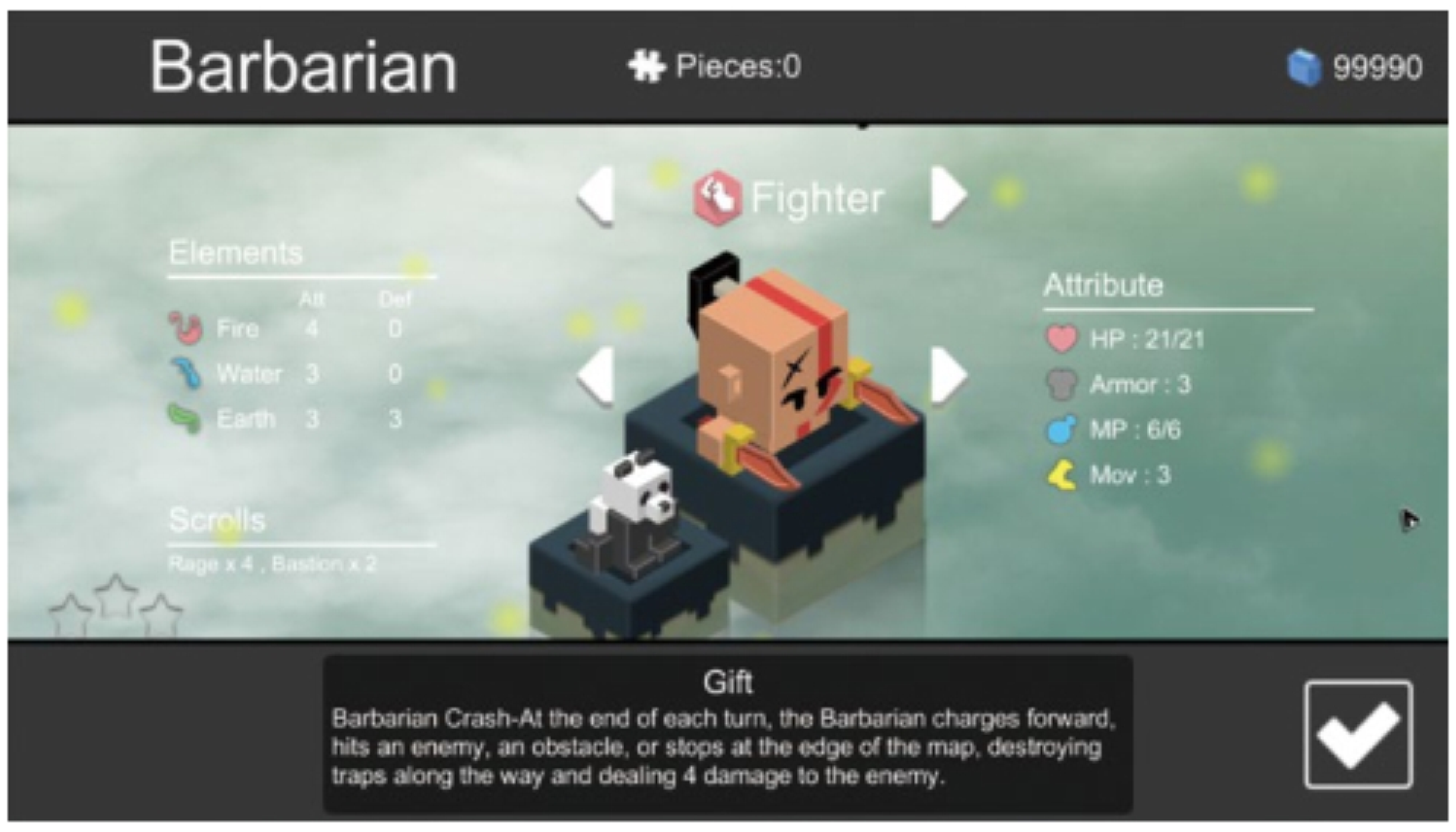
●元素之渊



发售时间：2月5日（抢先体验）/5月27日（正式版）
开发商：29x
发行商：29x
全部评测：好评
目前状态：正式版
类型标签：策略，角色扮演，轻度Rogue，迷宫探索

作品简介：这是一款移植自移动端平台的作品，主打小规模战场的策略游戏体验，游戏的基本战斗逻辑是通过角色的移动来实现，但根据职业和礼装卡的配搭，移动过程当中产生的





影响会有着相当大的变化，而角色移动对地面元素属性产生的影响也会进一步产生新的变数。和有一点儿硬核的玩法比起来，游戏的画面风格主打简约和可爱，角色都是由立体的方块组成，加上鲜艳的配色，视觉观感非常宜人。这个作品里还有一些有趣的彩蛋和关卡主题，例如野蛮人外观的战士身上有着某位文盲老父亲同款的文身，还有美猴王皮肤等等，在重复关卡时带来了一些视觉上的新体验。

●迷失岛 3：宇宙的尘埃



发售时间：2月20日

开发商：胖布丁游戏

发行商：胖布丁游戏

全部评测：特别好评

目前状态：正式版

类型标签：冒险，休闲，策略，解谜

商品页面

作品简介：作为胖布丁游戏旗下的主要产品系列之一，《迷失岛》一向是解谜风格最为纯粹的一款作品，而系列的新作《迷失岛 3：宇宙的尘埃》也继承了这一点，在保持写意的表达主题的同时，进一步调整了非线性解谜过程的难度曲线，攻关时的顺畅感比之前的作品更上一层楼。游戏的故事接续前作的结局，仍然在讲述关于迷失岛本身的神秘历史。对于系列粉丝来说，本作最大的吸引力之一仍然是工作室主美“小棉花”那充满了标志性风格的美术设计，另外本作也保留了二周目时增添新内容的设计，但在谜题类型选择上更有新鲜感。



开发商简介：由工作室主美“小棉花”创建的这家工作室位于中国上海，成立于 2013 年，是国内最有代表性的独立游戏开发商之一，旗下的作品早期均以小棉花独特的美术风格而闻名，而开发的游戏类型则主要集中在点击式解谜游戏身上，其中最具代表性的作品就是《南瓜先生大冒险》，该作曾经是国行 PS4 首发同捆作品，也登陆了包括 iOS 和 PSV 在内的多个游戏平台。目前胖布丁游戏仍在制作多款作品，画风也逐渐脱离单一的小棉花风格，从古风的《古镜记》，到铅笔素描风格的《窗台上的蝴蝶》，再到美式漫画风格的《我们决定去火星》，均是个性十足，令人期待。



3 月佳作

●奇幻东征



发售时间：3月12日（抢先体验）/9月14日（正式版）

开发商：LW.C

发行商：LW.C, Milk Bottle Studio

全部评测：特别好评

目前状态：正式版

类型标签：角色扮演，策略，动作，休闲，冒险

商品页面

作品简介：尽管从画面上来看，《奇幻东征》的 RPG Maker 式像素风格并不特别抓眼球，但游戏的丰富内容却可以在正式游玩之后征服亲身尝试过的玩家。游戏的核心玩法有来自许多不同作品的元素，例如 Roguelike 风格的关卡路线选择，和强调队伍成员组合、站位以及道具选择的自动战斗方式等等，充分参考流行游戏类型的同时，也保持了作品本身的特征和个性。在半年的抢先体验过程中，游戏本身也根据用户的反馈对系统进行了修正和改进，并且还在持续加入新内容，进一步提升了重复游戏过程的乐趣。





●光明记忆



发售时间：3月26日
开发商：飞燕群岛工作室
发行商：飞燕群岛工作室，PLAYISM
最近评测：特别好评
全部评测：特别好评
目前状态：正式版
类型标签：动作，冒险，女性主角，第一人称射击

商品页面

作品简介：在公布之初就引来国内玩家关注的《光明记忆》，是由独立开发者曾贤成以“飞燕群岛”之名单独开发的第一人称射击游戏作品，在 2019 年就进入了抢先体验阶段，但于 2020 年从原本的分章节推出新内容，改成了一个时长较短的体验型作品。游戏采用第一人称射击游戏形式，但融合了许多流行游戏要素，让女主角可以在枪械战斗和近身战斗之间切换，还能够用两者配合打出华丽的连击。



值得一提的是，《光明记忆》在画面表现和光影特效上都给人一种 3A 大作的感觉，因此游戏很快被日本著名独立游戏发行商 PLAYISM 看中，并且在其协助下登陆了 Xbox One 平台，还在 Xbox Series 主机推出时增添了次世代版本，其游戏预告在推特上甚至得到了《战神》（2018）制作人 Cory Balrog 的转发，进一步提升了在国际市场中的玩家认知度。

目前飞燕群岛已经从个人工作室扩展为小规模的团队工作室，并正在全力开发最新作品《光明记忆 无限》。



▶《光明记忆 无限》会在保留《光明记忆》核心玩法的同时，提供新的剧情和关卡体验。

●传奇生物



发售时间：3月31日
开发商：HideChara
发行商：AplusGames
最近评测：特别好评
全部评测：特别好评
目前状态：正式版
类型标签：策略，休闲，轻度Rogue，类Rogue

商品页面

作品简介：除了酷炫和画面和劲爆的玩法，其实个人开发者用朴实的画面效果和充满了创意的游戏形式也能够做出惊艳的作品。在视觉体验上处处透着“贫穷”的《传奇生物》就是这么一款游戏，它是由独立游戏开发者 HideChara（隐藏角色）单独制作的类型融合作品，玩法上参考了近几年比较流行的“自走棋”，加上《数码宝贝》式的生物进化和 SLG 式的布阵元素，和装备以及天赋等成长元素，创造出了一种具备极高重复游戏乐趣的模式，探索不同进化分支和阵容的组合能够持续带来新的体验，而游戏本身对应创意工坊，更是进一步扩充了玩法的可能性。



尽管惨被用户称为“懒狗一只”，但其实开发者还是在对游戏进行着持续的更新，截止今年 2 月份还推出了新的系列生物，进一步提升游戏的耐玩度。不过游戏的进化逻辑的确很《数码宝贝》，部分进化堪称鬼神莫测，例如“狼狗”可以进化成“白虎”（！？）或是“牛头神使”（？？？），在挑战达尔文的棺材板稳固度方面有着突出的表现。（笑）



4 月佳作

●几何竞技场

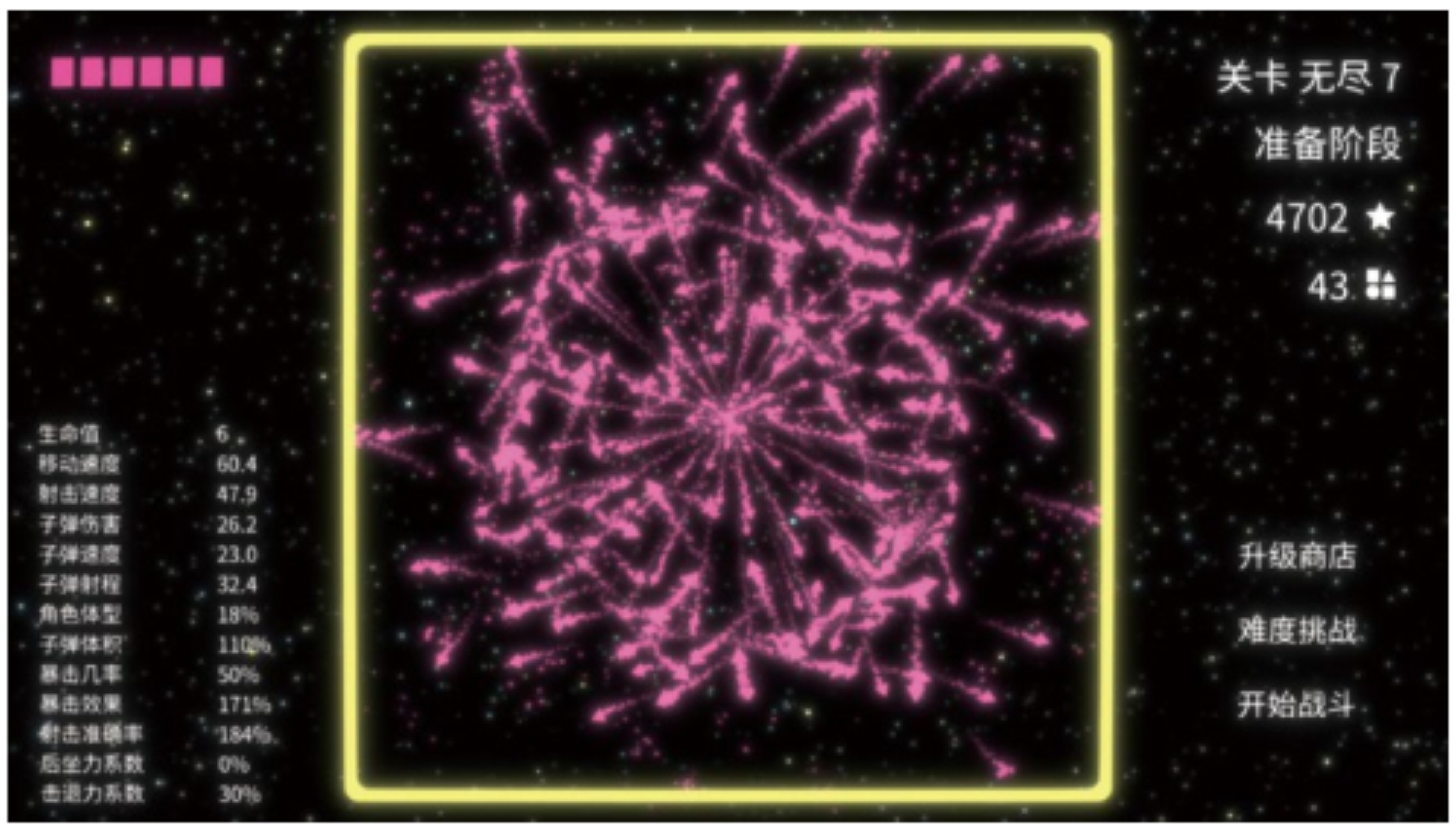


PDF微信：bfwz888888

发售时间：4月8日
开发商：011 Games
发行商：011 Games
最近评测：特别好评
全部评测：好评如潮
目前状态：抢先体验
类型标签：轻度Rogue，弹幕射击，极简主义，类Rogue

商品页面

作品简介：在 2020 年的国内个人开发者作品里，《几何竞技场》可能也算是把画面上的极简主义贯彻到极致的那一款，整个游戏的战斗画面被局限在一个正方框区域，敌我都是字面上的“几何图案”，在刚适应游戏规则的阶段，有时候甚至连想找到自己在哪里都有一定难度，加上不同颜色之间产生的对比和密集的弹幕，真的无愧是游戏开发者自嘲的“国产游戏之光污染”（笑）。



但在适应了之后，游戏本身的内核很容易就能展现出其魅力所在，不同的角色和大量的技能模块、色彩变异以及道具配合起来，可以产生极其丰富的组合方案以及战斗体验，耐玩度和作品本身的规模比起来，可以说是超出想象。

目前游戏最大的遗憾是开发者本身毕竟是孤身一人，所以截止到本文写下时，游戏仍然没有脱离抢先体验阶段，不过开发者本身有在更新履历当中定期汇报他的更新状态和计划，游戏也已经推出到了 v0.8.6 版本，距离正式发布的 1.0 版本看起来已经不太远了，期待其正式上市时的表现。



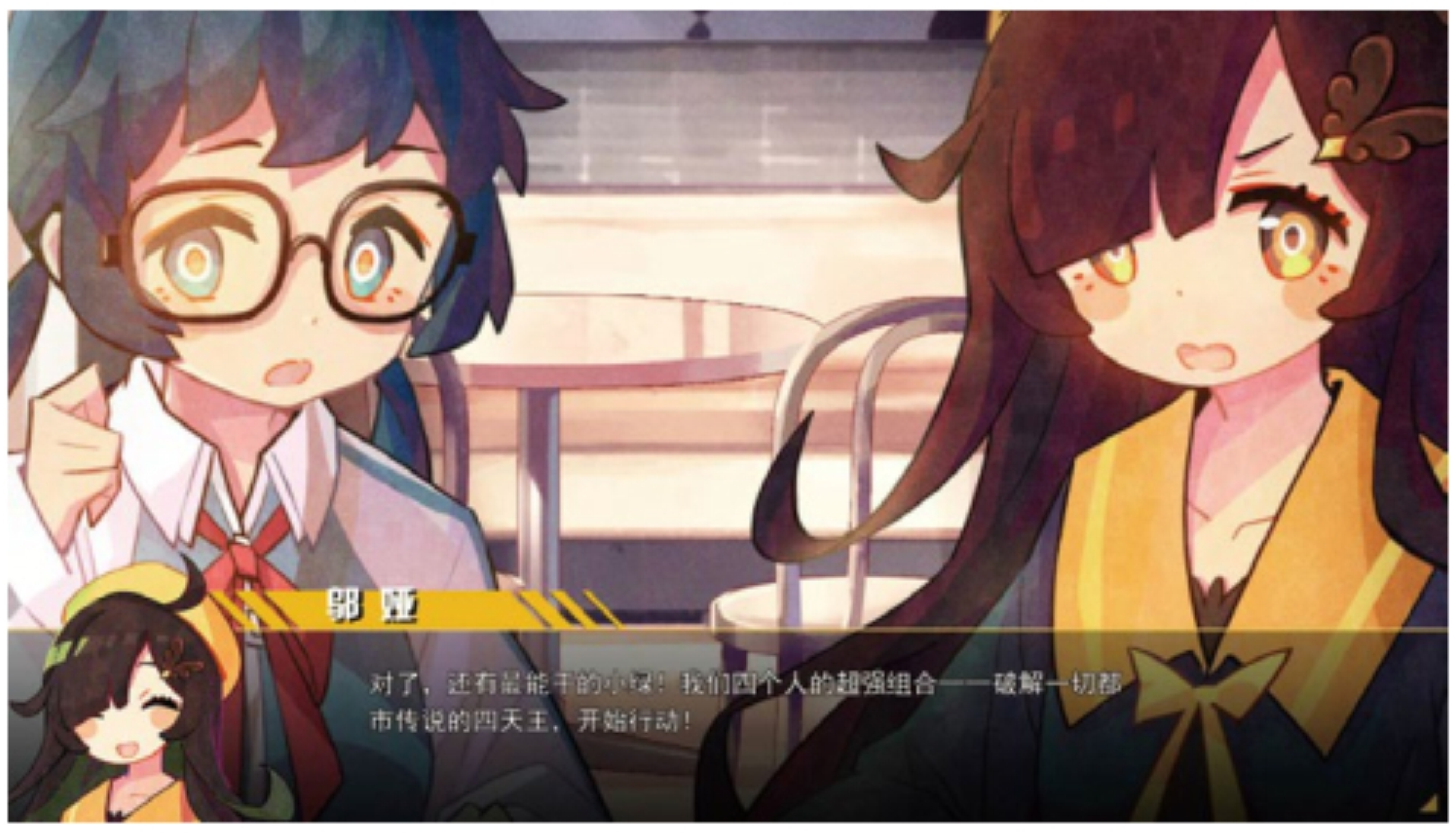
●六阶谜题



发售时间：4月24日
开发商：章鱼罐头制作组
发行商：Cheese Games
全部评测：特别好评
目前状态：正式版
类型标签：冒险，休闲，剧情丰富，视觉小说

商品页面

作品简介：对于熟悉“章鱼罐头制作组”的玩家来说，《六阶谜题》的发售不能算是特别出人意料，毕竟这款作品和制作组上一款在 2018 年推出的游戏《七人杀阵》比起来，不但独特的人物设定画风一脉相承，有几个角色——例如夏岚和上官千儿也是直接采用了和《七人杀阵》中角色相同的姓名和造型，所以尽管没有玩过《七人杀阵》也并不影响我们游玩《六阶谜题》的体验，但这两部作品之间的“血缘关系”还是很清晰的。



而且两者的故事风格上也有一定的共性，都是以突然封闭的场所，数量有限的登场角色和充满悬念的推理剧情为核心。和《七人杀阵》相比起来，除了人物设定画风更为老练成熟，《六阶谜题》的流程长度也有一定的增加，而推理方面的逻辑性则仍然是自成一格，既有玩家觉得特别脑洞大开，也有人表示就是不能接受，算是这类作品评价中较为常见的情况。笔者建议真对此感兴趣的玩家提前回避一下两款作品的评论区，自行体验后再作参考会更合适。

▶尽管没玩过《七人杀阵》不影响玩《六阶谜题》的体验，但把两者都玩一遍会有更加不一样的体验。



5 月佳作

●风信楼



发售时间：5月23日
开发商：平方游戏
发行商：平方游戏
最近评测：特别好评
全部评测：特别好评
目前状态：抢先体验
类型标签：多结局，剧情，选择取向，视觉小说，互动小说

商品页面

作品简介：如果有人向你介绍一款游戏，说故事背景是身为古代人的主角因为昏君误国而“潜伏”在【青楼】暗中谋划兵变，主要玩法内核是推进剧情的同时可以尝试【攻略】剧情当中出现的女性角色，目前在抢先体验阶段已经开放了【135 个】结局，早已经看破一切的你恐怕早就忍不住要问一句：这游戏正经吗？



然而《风信楼》就是这么一款听着很不正经的正经游戏，没有开启不可描述内容的补丁，单次流程里只能攻略一位女性角色，不能到处留情，甚至连 CG 都还是在逐渐约稿填充当中，众多女性角色的设定图风格也偏向于女频小说封面的清新古风，并不媚宅，实在是没有给 LSP 们发挥的空间。

但对于纯粹的剧情向玩家来说，这款作品还是非常值得尝试的，除了 10 个小时左右的主线剧情颇为有趣，研究攻略不同角色的路线和达成各种结局的条件也是一个玩点。用主机玩家比较熟悉的角度来归纳，这其实是一款有着男性主角视角的乙女游戏，所以比起男性玩家，可能是经受过新罗曼史系列等作品洗礼的女性玩家，更能在《风信楼》身上找到新鲜感和乐趣。



▲为了方便玩家达成不同结局，游戏最近的更新里还增加了结局预览功能。

6 月佳作

●小魔女诺贝塔



发售时间：6月24日
开发商：Pupuya Games
发行商：Pupuya Games，希萌创意
最近评测：特别好评
全部评测：好评如潮
目前状态：抢先体验
类型标签：可爱，欢乐，类魂系列，动漫，女性主角

商品页面

作品简介：画风充满了日式印象的《小魔女诺贝塔》其实一款由中国台湾地区独立游戏团队 Pupuya Games 开发的作品，玩法的基本架构很简单，就是让玩家扮演可爱的诺贝塔，通过各种法术战胜强大的敌人，并探索一座神秘的古堡。游戏对于视觉资源的投入权重非常明晰，诺贝塔有着精致的 2D 渲染人物建模，萌感十足，但场景却是偏向于粗粝真实的奇幻风格，组合出来的视觉体验非常奇妙。



▲和场景比起来，诺贝塔的建模“经费”明显更加充足！

但在游戏体验方向，这款作品比较偏向于糖里藏刀（笑）。基本战斗方式偏向于动作射击，但也为诺贝塔安排了近战手段，

还可以用于缩短大威力魔法的吟唱时间。只是游戏参考了“《魂》系列”的关卡设计思路和敌人配置方式，所以在某些地方会显得比较有挑战性——尤其是考虑到冲着画风入手的玩家里可能有的比较手残，难免会有上当的感觉。但值得肯定的是，开发组也设计了和诺贝塔一样可爱的 BOSS 角色，给目标用户们增添了受虐的动力！（大笑）



▲被可爱的 BOSS 虐就不算受苦啦！（大误）

8 月佳作

●残酷乐队生涯



发售时间：8月6日

开发商：heran&99

发行商：indienova

全部评测：好评

目前状态：正式版

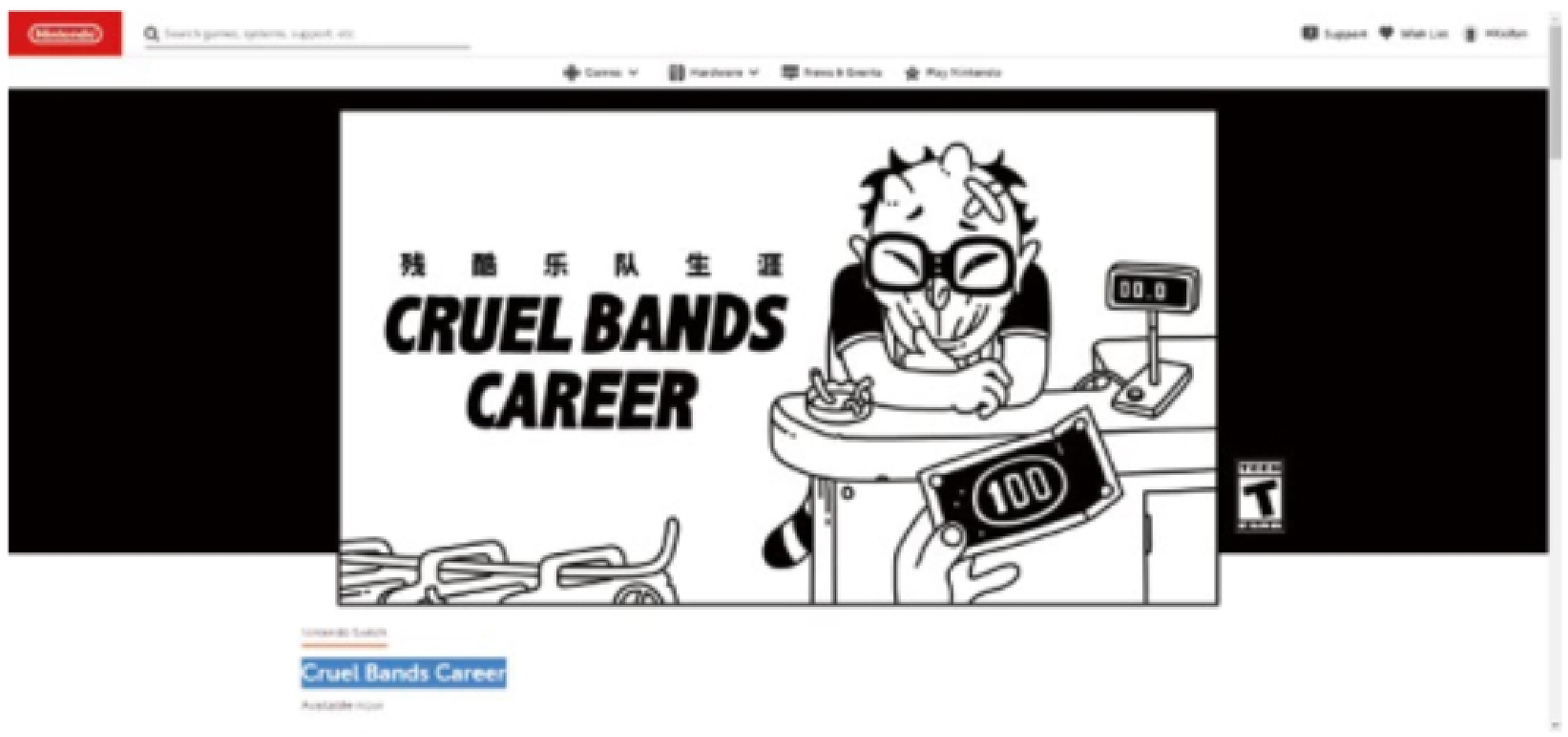
类型标签：模拟，手绘，即时战术，冒险，策略

商品页面

作品简介：由只有两人组成的开发团队 heran&99 制作的《残酷乐队生涯》有着很抓眼球的独特画风，黑白的主色调和怪诞感十足的人物设定都充满了摇滚音乐和潮流圈子的先锋味道，过目难忘。而和游戏画风一样独特的，就是它的玩法。这不是一款传统意义上的音乐或节奏游戏，反而更像是一个考验玩家反应和策略思维的塔防作品，舞台上的三个乐队成员对应着三条轨道，而玩家需要通过调整他们对应的不同轨道，并且在合适的时机发动技能，来对抗各种不同类型的疯狂观众。



总体来说，这款作品的难度不低，虽然有着道具系统和解锁要素，但在没有吃透玩法核心之前，玩家很难只通过凭直感的操作策略来战胜 BOSS，而一旦掌握到诀窍，则能够感受到看似简单的操作之下所拥有的玩法深度和乐趣。值得一提的是，目前除了 Steam，本作也登陆了 NS 平台。



●斩妖行



发售时间：8月14日

开发商：无锡野火数字科技有限公司

发行商：bilibili

最近评测：特别好评

全部评测：特别好评

目前状态：抢先体验

类型标签：角色扮演，冒险，横向滚屏，2D，动作

作品简介：色彩丰富而多变的精美 2D 画面，配搭上踏实的动作系统和优秀的中文配音，甚至还有动作演出和剧本编排都颇见功力的开场 CG 动画，《斩妖行》尽管不是一款传统意义上的 3A 作品，但以独立游戏作品的标准来说，则显得相当精致——甚至可以说是有点精致过头了，让人觉得从成本角度来说已经不能算是一般意义上的独立游戏了。



不过抛开这些比较外在的元素，从创意的角度上来讲，《斩妖行》也还是有着自己的特点，游戏吸收了许多主流动作当中的优秀元素，例如爽快的连招、不同攻击对应不同敌人特点的打法策略、高收益高风险的弹反等等，甚至还有体力槽的设定，让玩家需要多多考虑进攻的时机，而不是无脑地强攻。



不过目前这款作品的定期更新似乎处于停滞状态，可能是制作组在筹备第四章的大更新，又或是在对前面章节的内容在进行重新打磨，所以期待正式版的玩家恐怕还得稍等一段时间。

▲目前游戏的 Steam 版上一次更新还是停留在 2020 年的 9 月。

●全网公敌



发售时间：8月25日（抢先体验）/2021年2月3日（正式版）	
开发商：Aluba Studio	
发行商：Aluba Studio	
最近评测：好评如潮	
全部评测：特别好评	
目前状态：正式版	
类型标签：模拟，角色扮演，解谜，黑客，悬疑	

商品页面

作品简介：尽管在题材上看起来很美式，但《全网公敌》其实是来自于山东的独立游戏开发团队 Aluba Studio 的作品。游戏的主题聚焦于日益泛滥的互联网数据泄露问题带来的社会影响，玩家则需要化身为一位黑客，通过自己的搜索信息调查五个故事案件当中关键人物的私隐秘密，来了解其背后的真相。



因为选题较为大胆，《全网公敌》使用了虚构的故事背景和主角身份定位，但是在黑客手段表现上则较为真实，复现了许多现实当中就存在的网络资讯获取手段。不过为了紧扣主题的同时更符合我们的主流价值观，游戏还是在剧情和许多故事细节上呈现出了良好的立意：提醒大家要注意网络信息泄露所带来的个人私隐安全问题。

从抢先体验阶段到正式推出，《全网公敌》的故事是逐步更新的。随着剧情的展开，游戏的口碑也是稳步上升，等正式版推出后，游戏的整体评价甚至更上了一层楼，这在国产独立游戏里也算是非常罕见的优异表现。



9月佳作

●勇敢的哈克



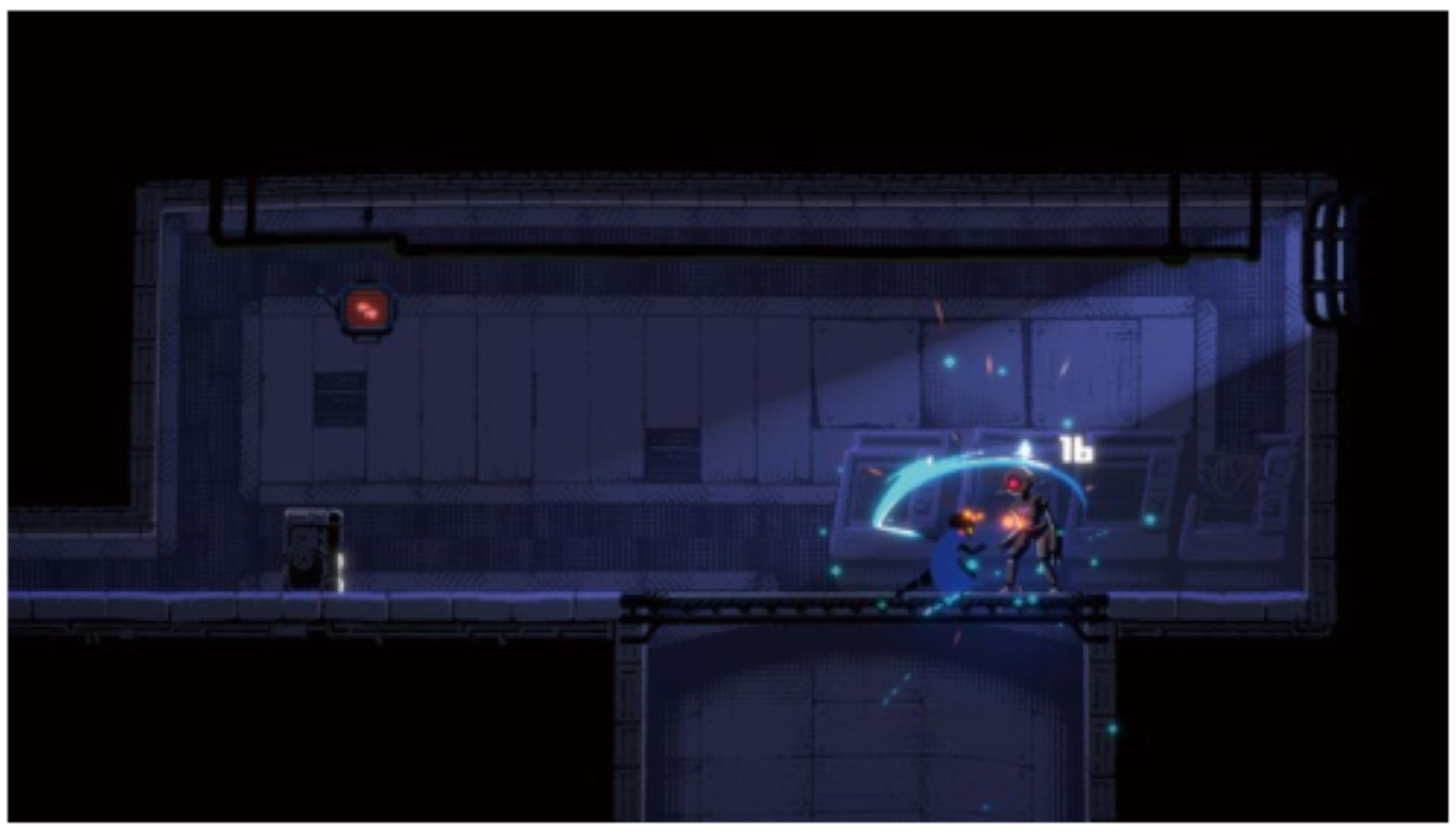
发售时间：9月16日	
开发商：可口游戏	
发行商：雷霆游戏	
全部评测：多半好评	
目前状态：抢先体验	
类型标签：动作，平台，氛围，末日，黑色，冒险	

商品页面

作品简介："银河城"类游戏作品近年一直都是独立游戏里比较常见的类型，但数量多并不等于给人留下印象的作品就多，因为真正要把这类作品做出特色来，现在要面临的比较对象可是《空洞骑士》、《奥里与萤火意志》和《血污 夜之仪式》这种级别的游戏。如果以这个标准而言，《勇敢的哈克》不能算是一款能够跻身顶尖作品行列的银河城类游戏，但它的优点也很突出，那就是在艺术风格上找到了属于自己的一条路。



具体而言，这款作品有着优秀的色彩运用手法，无论是主角哈克本身的装束，还是场景里的明暗光影塑造，都有着恰到好处的和谐，足以在第一眼观感上就给人留下深刻的印象。不过到了实际游戏部分，操作上需要适应的地方并不少，加上初期版本的战斗难度相对较高，存档点较少，导致游戏整体的评价有所下降。但因为截止到本文完成时，游戏仍然没有脱离抢先体验阶段，所以当前存在的问题都是有机会去修正的，对游戏品质要求较高但又感兴趣的玩家，也可以考虑先加个愿望单。



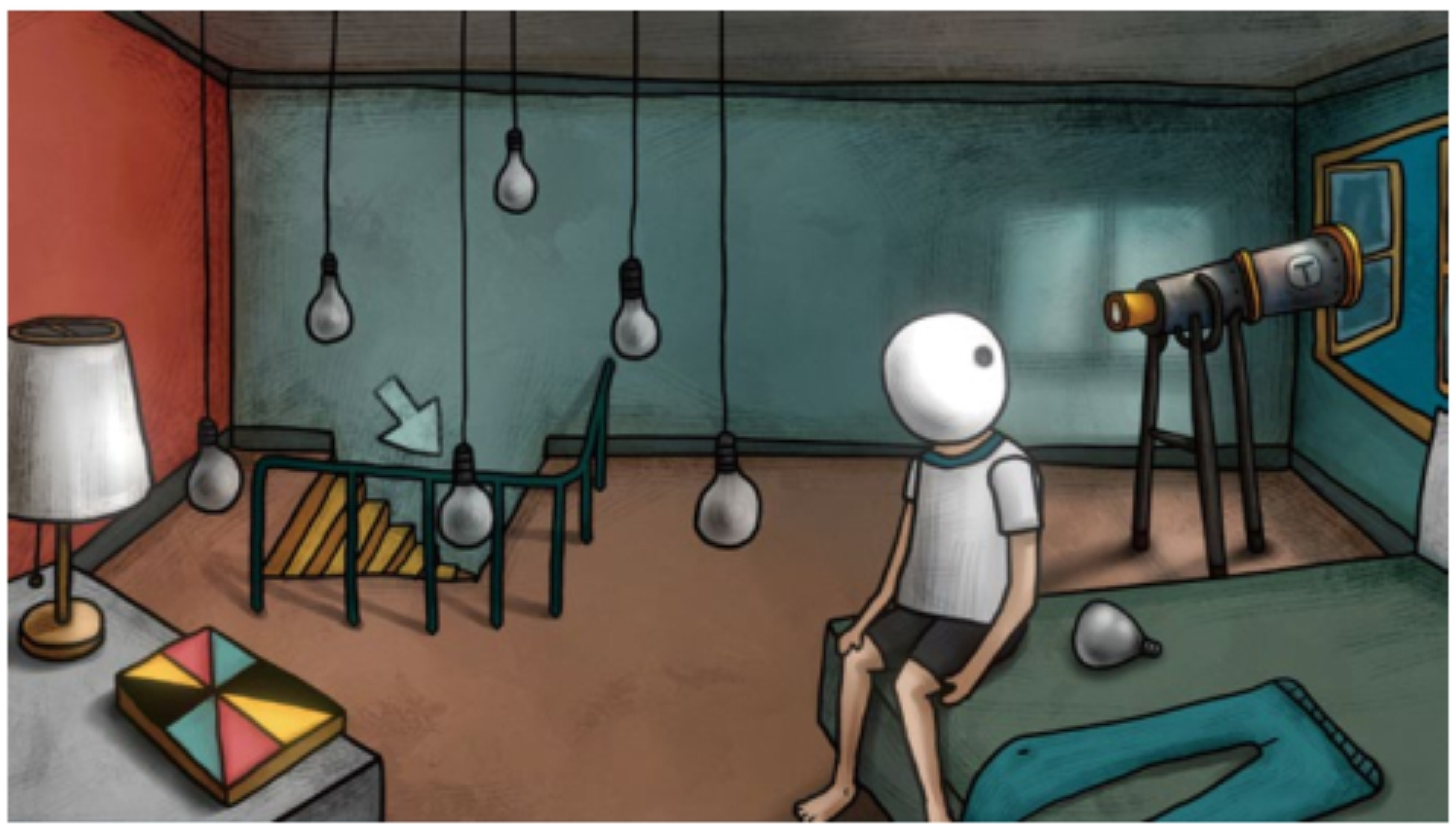
10月佳作

●迷失岛前传海边游乐园



发售时间：10月14日	商品页面
开发商：胖布丁游戏	
发行商：胖布丁游戏	
全部评测：好评	
目前状态：正式版	
类型标签：休闲，冒险，解谜，策略，手绘，剧情，单人	

作品简介：尽管以胖布丁游戏的产量而言，一年当中碰到超过一款他们推出的游戏作品并不那么奇怪，但一年之内能玩到两款“《迷失岛》系列”的作品还是蛮令人惊讶的——哪怕这款新作是“前传”之名推出。这次故事的场景被放在了标题所说的海边游乐园当中，而核心的玩法则仍然没有太大变化，通过探索和解开谜题，玩家能够进入到新的区域，并最终一步步了解到本作那相当抽象的故事。游戏里最创新的地方是把系列惯有的二周目谜题变化要素进行了更为深入的运用，会完全更改解谜的思路，进一步增强了重复游玩的价值。



不过或许是因为推出作品的间隔实在太短，而玩法上没有太强的突破，《迷失岛前传海边游乐园》的整体风评不如年初发售的《迷失岛 3：宇宙的尘埃》，评价的总数量也少了很多，也从一个侧面证明了独立游戏还是需要在创意上下功夫，不然光靠系列本身累积的口碑也是很难让玩家持续去掏钱支持的。



●伊格利亚战记



发售时间：10月14日	商品页面
开发商：红手工作室	
发行商：Pixmain	
最近评测：特别好评	
全部评测：特别好评	
目前状态：抢先体验	
类型标签：大战略，回合制战术，回合战略，策略，2D	

作品简介：尽管只是四位没有游戏行业经验的程度开发者组成的团队，但是红手工作室推出的《伊格利亚战记》可能会让某些上了年纪的玩家有种熟悉感，因为这款作品选择了一个



并不常见的奇幻大战略主题，而笔者或许是孤陋寡闻，但上一次碰到这样题材的作品，已经要追溯到 IDEA FACTORY 推出的《鬼魂力量》，那是一款初代 PlayStation 平台上的作品，真的可以高喊一声“爷青回”了。

而对于没有接触过《鬼魂力量》的玩家来说，这是一款类似市面上历史争霸题材作品的策略游戏，玩家需要招揽不同的英雄，带领各自擅长的士兵队伍，组成军团称霸大陆。期间玩家需要负责管理军队，指挥作战，任命官员处理城市内政，组织队伍探索秘境等庞杂的管理工作，一步步增强自身的实力，并最终战胜所有的对手。

截止到本文截稿前，游戏仍然处于抢先体验阶段，不过制作组一直都在推送更新和介绍游戏背景故事，相信正式版的开发仍然在稳步推进当中。



●不思议的皇冠



发售时间：10月16日	商品页面
开发商：NEXT Studios	
发行商：Team17 Digital Ltd, NEXT Studios	
最近评测：特别好评	
全部评测：特别好评	
目前状态：正式版	
类型标签：类Rogue，回合制战斗，角色扮演，永久死亡	



作品简介：以“不思议”为名字前缀的本作也是一款外在原创，但是内核带有复古致敬元素的作品，参考了经典作品系列《不可思议迷宫》的核心玩法，玩家在地下城当中以俯视角的同步回合制方式进行游戏，我方每进行一次行动，敌方也会全体进行一次行动，所以玩家的每一步都得仔细思考策略，不能盲目乱走。但《不思议的皇冠》不只是复古，还加入了更多流行的 Roguelike 元素，包括随机的迷宫环境、主动技能、武器、道具和魂器等等，还有十多个 BOSS 和 60 种以上的随机事件，重复游戏时能保证有充足的新鲜感。



开发商简介：NEXT Studios 是国内在创意和技术力还有资源方面都特别出挑的开发商之一，成立不到 4 年，旗下的产品线已经有超过 10 款作品，涵盖了移动端、PC 和主机平台上的众多创意之作。包括出道作《死神来了》，横版动作类佳作《幽林怪谈》，玩法独特剧情优秀的推理游戏《疑案追声》和主打双人合作同乐的《只只大冒险》等等。目前工作室正在进军更大规模的开发领域，下一款拳头产品将会是 2A 级的 PVPVE 射击游戏《重生边缘》。



●无尽旅图



发售时间：10月28日

开发商：日头游戏

发行商：Humble Games，心动网络

OpenCritic评级：良好

目前状态：正式版

类型标签：解谜，冒险

商品页面

作品简介：《无尽旅图》的原名《Carto》是 Cartographer（制图师）的简称，所以游戏的玩法特点也是围绕着地图展开，不过游戏当中放置地图的权力被交到了玩家手中，只要按照规则和提示拼出正确的地图组合，就可以解锁新的场景，推进故事发展，所以游戏的体验也是在冒险探索和“拼图”解谜两个内容间交错，非常有趣。



值得一提的是，《Carto》目前的发售日对应的是海外版，所以虽然可以在 Xbox One、PS4 和 NS 三个主机平台上玩到，也能够在 Epic 游戏商店中购买，但在 Steam 国区却是买不到的。因为游戏已经被心动网络代理，已经送审并且在等待版号，推断会是在正式获得版号后，才重新上架 Steam 国区，并登陆国内的 WeGame 和蒸汽平台，所以想要买国行版的玩家还需要耐心等待一下。



●非一般职场



发售时间：10月27日

开发商：机迷工作室

发行商：Logoi Games

最近评测：特别好评

全部评测：特别好评

目前状态：抢先体验

类型标签：模拟，角色扮演，2D，回合制战斗

商品页面

作品简介：自《尖塔奇兵》火起来之后，卡牌构筑游戏（DBG）就成为了独立游戏的流行爆款，每年类似作品的数量起码都有五六款，但可能其中没几个会采用《非一般职场》这样的独特思路：做一款社畜主题的 DBG。



玩家将扮演一位新入职场的公司职员，需要一边通过工作磨炼自己的能力，一边平衡自己的生活开支，努力升职加薪——等等，那 DBG 的部分呢？别急，这个对应的是游戏的战斗系统，当然要对抗不是嘴臭的同事和恶毒的上司，而是一个个具象化成特定怪物的负面情绪和坏习惯，例如马虎、压力山、甜构等等，玩家的卡牌也不是常见的攻击、防守这类，而是能够对应职场主题的“举一反三”、“精打细算”和“总结”等，把策略感十足的卡牌对战包装成了打工人克服心障和应对难关的过程。

目前游戏仍然处于抢先体验阶段，制作组还在持续增加内容，3 月上旬刚刚推出了大更新，增添了大量的新内容，在初期尝试过这款作品的玩家，可以考虑回坑试试目前游戏的新体验。



●恋爱绮谭 ~ 不存在的夏天



发售时间：10月31日	
开发商：Never Knows Best	
发行商：Never Knows Best	
最近评测：特别好评	
全部评测：好评如潮	
目前状态：正式版	
类型标签：恋爱模拟，视觉小说，休闲，模拟，爱情	

商品页面

作品简介：以虚拟偶像这个流行元素和都市传说为核心打造的《恋爱绮谭 ~ 不存在的夏天》，是 2020 年国内同类作品当中制作素质最拔尖的作品之一，有着优秀的人设和吸引人的剧情，甚至还有全中文配音——因为故事发生地点的改编原型是武汉市，游戏里的路人对话甚至是用武汉话配的！而出现在剧情里的虚拟偶像甚至使用了 Live 2D 制作，可谓是诚意十足。



为了照顾不太熟悉虚拟偶像圈子的玩家，游戏甚至配有解释专业术语的 Tips 系统，从“快乐水”和“AWSL”这种流行语到“中之人”这种“圈内黑话”都能一一讲清楚，所以除了体验游戏本身的故事，对于想要了解“管人”这一现象的玩家来说，《恋爱绮谭》也是一个不错的切入点。但实际上游戏本身的故事有着比外表更为深刻且具备现实意义的表达内核，这一点不便剧透，就留给各位玩家自己去体验了。



结语

虽然其实本次搜罗的游戏作品达到了 20 款，但笔者相信在 2020 年真的有重点关注国内独立游戏圈子的读者肯定还是会有“为什么没有这款和那款作品？”的疑问。

笔者这里就坦白说了，除了真的有少部分因为不确定开发者国籍，不敢随意定义为“中国独立游戏”，大部分作品纯粹就是限于篇幅和笔者个人的游戏认知度，暂时无法收录其中。

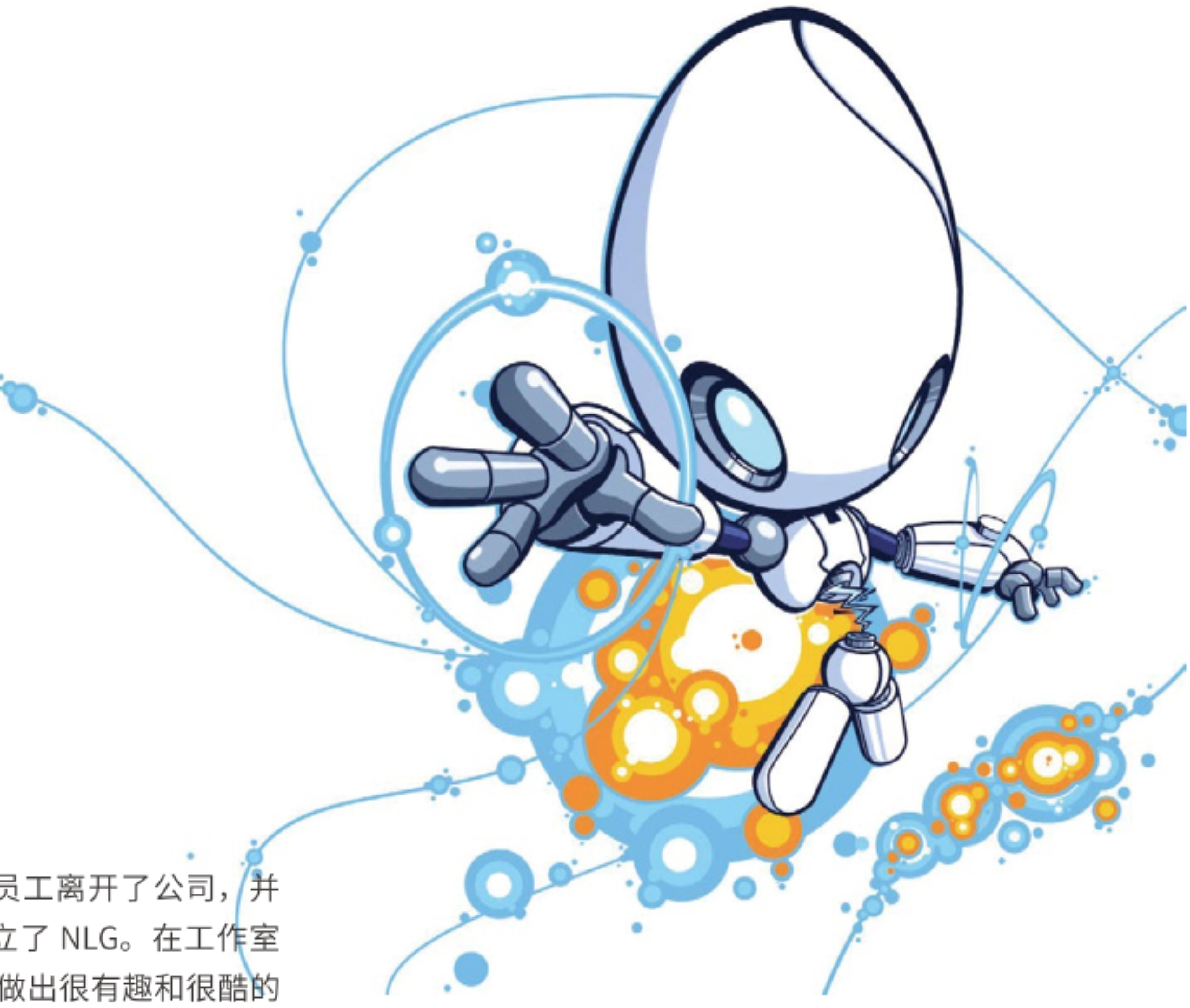
所以在文章最后，我们也诚意向大家征集 2020 年你们眼中的优秀中国独立游戏作品，我们会在收集之后，以补遗的方式在下一期《游戏·人》上刊登，大家可以通过我们的官方邮箱 ucg@ucg.cn 发送征集回复邮件，也可以通过我们的官博、微信公众号和 B 站 UP 主号的私信来联系我们，期待大家能让我们认识到更多尚未被大部分玩家所了解的优秀国人作品。



文：80 后写稿佬　编：三味线　美编：咕噜

Next Level Game
迈向下一站

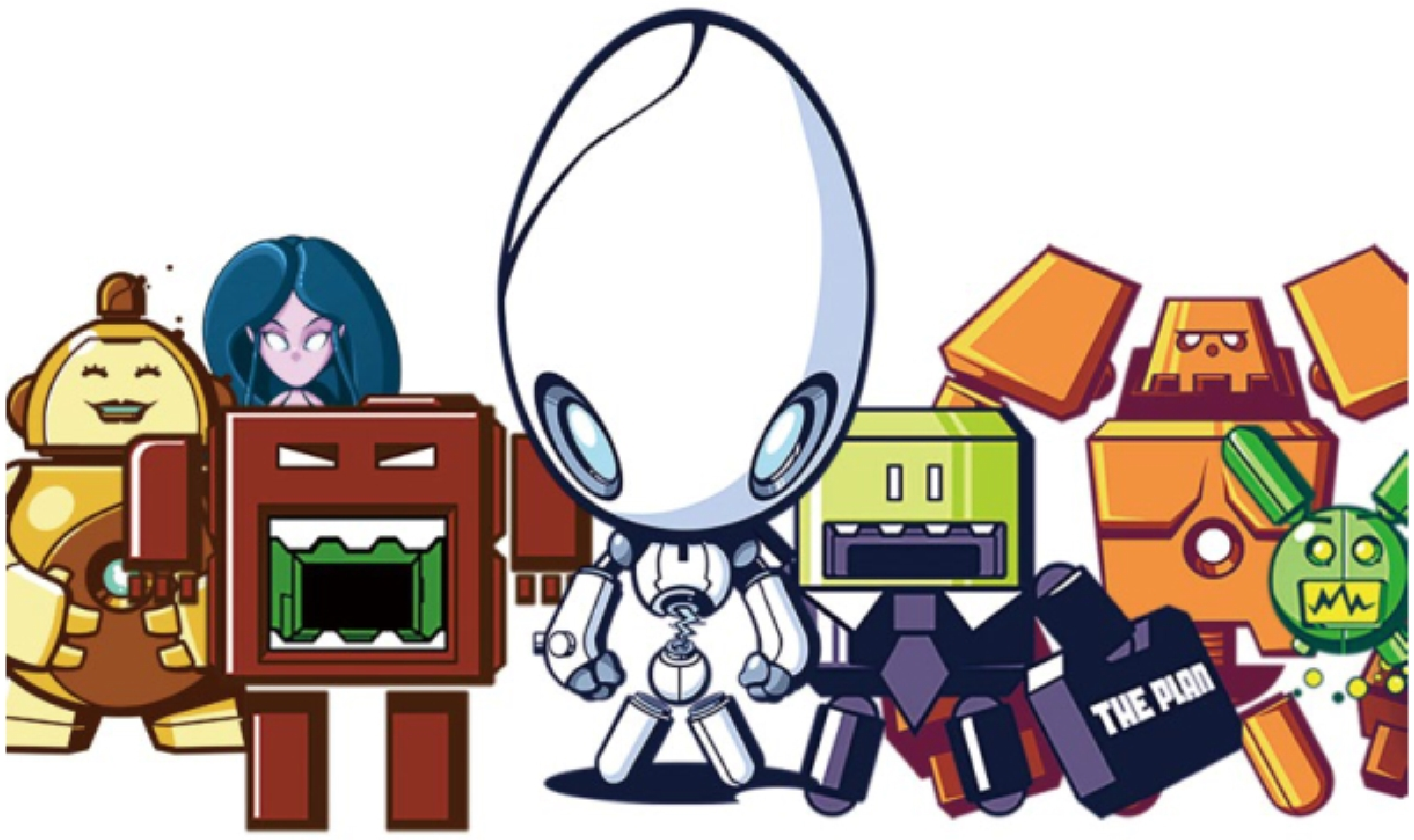
说到加拿大的游戏开发商集中地，人们第一时间会想到的是蒙特利尔和魁北克市，这些城市所在的魁北克省对于游戏开发者有诸多的政策优惠，令其成为许多游戏公司的乐土。但其实，远在数千公里以外的温哥华也是另一个知名游戏工作室的温床。Black Box Games 接手“《极品飞车》系列”或许会让人觉得这只是孤例，而与 Black Box 颇具渊源的 Next Level Game（以下简称“NLG”）在 2021 年 3 月 1 日被任天堂正式收购，则让人们对于温哥华的游戏开发环境有了更多的关注。可以说近两年“御三家”频繁的收购动作，引起了人们不少的思考。



单纯的“游戏人”

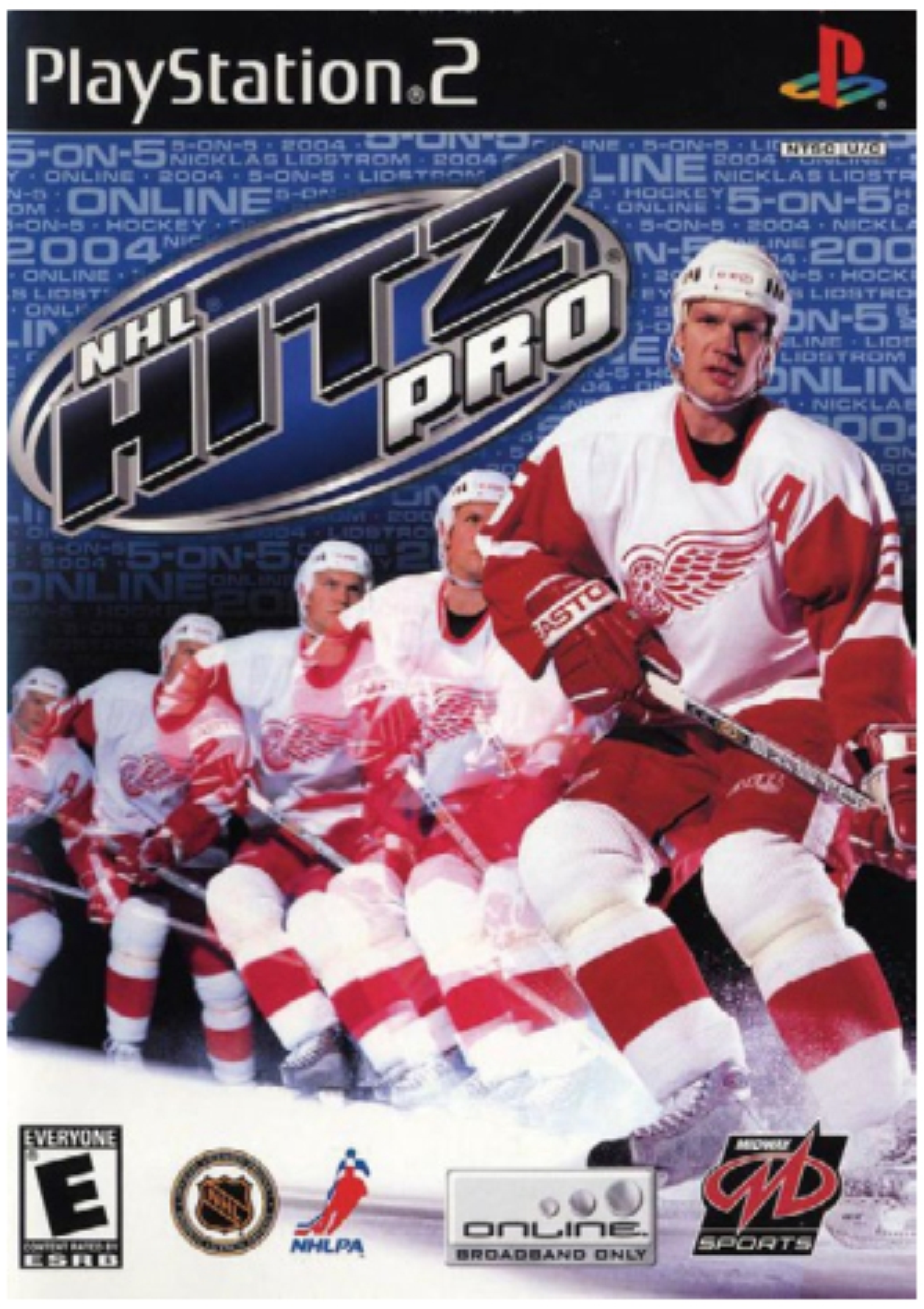
2002 年，一些 Black Box Games 的员工离开了公司，并且和部分 EA 以及 Radical 的成员一起成立了 NLG。在工作室初创的时候，他们愿望十分单纯，就是要做出很有趣和很酷的游戏。

很多公司用口号的形式来呈现自己的建社思想和发展理念，NLG 则选择了一系列原创的卡通形象来呈现：拿着神奇蓝色公文包的 Gladhand 以其诚实、勤奋代表了工作室的专业精神和诚信；3000 磅的大猩猩 Hufflegruff 代表了他们在视觉、设计或生产等各个领域的实力，比其力量更重要的是柔和的灵魂和金子般的心；Screebles 体现了他们的创造力和想象力，以及在游戏中创造的有趣效果；表现力强、具有出色谈判技巧的 Chatterbox 身上的炮竹代表着表现力，更代表了他们沟通、接受反馈以及处理冲突的能力；安静、专注和功能强大的 Kokoro 代表了他们将个人和职业发展转化实践艺术的热情；新加入的菩提代表着正念、同情和理解，以其丰富的经验和智慧，加上镇定而快乐的举止，为每个人提供持续的支持。



从中我们不难看出，NLC 的开发者们并不是那种死板传统的厂商，但是要让市场认可他们的理念，这家新公司必须上下求索、寻找契机，而率先给出机会的是 Midway——在 Black Box Games 时

期，就已经和 NLC 联合创始人卡尔等人有着不错合作的街机行业巨头。



和许多北美厂商一样，枪车球是 NLG 接触的第一个领域，他们接受 Midway 的委托，将北美冰球联盟（NHL）的授权游戏“《NHL Hitz》系列”移植到主机上。这对于 NLG 是一个良好的开端，毕竟冰球作为加拿大的“国球”，早已融入到他们的骨子和血液里，对这项运动的深刻理解让 NLG 做出了特别的作品，加上为 Midway 开发原版游戏的经验，使他们的工作变得驾轻就熟。

和此前的街机版作品不同，《NHL Hitz Pro》包含了街机的“Hitz”和新增的“Pro”在内的多个模式，并没有采用早期冰球游戏常见的 3V3 玩法，而是使用 5V5 模式。这个开发经验为 NLG 叩开了一所大门，不过等到他们再次出现在大众视野之中时，已经是两年之后的事情了。

相信很多有过自由职业经历的朋友都有着类似的经验，我们本来想将自己的兴趣爱好或者特长变现，却做着做着变成了从业务到售后一条龙的全才，而且初接触时想要找到机会相对困难，好不容易找到个机会，“甲方爸爸”也会让这个过程变得痛苦。不过只要坚持，总是会有机会找上门。

作为独立游戏开发商的 NLC 对此也是深有体会。“我们最初只想做出很有趣和很酷的游戏，但对于一个第三方厂商而言，发行商永远是你的老板。”联合创始人卡尔后来曾喟叹道。不过任天堂的出现，让他们彻底告别了这种担忧。

“我们不需要再到处寻找机会，任天堂不断给我们提供更好的 IP。只要我们做好自己的工作，为他们创造出优秀的游戏，就没有理由冒险。”

与任天堂的奇妙结缘

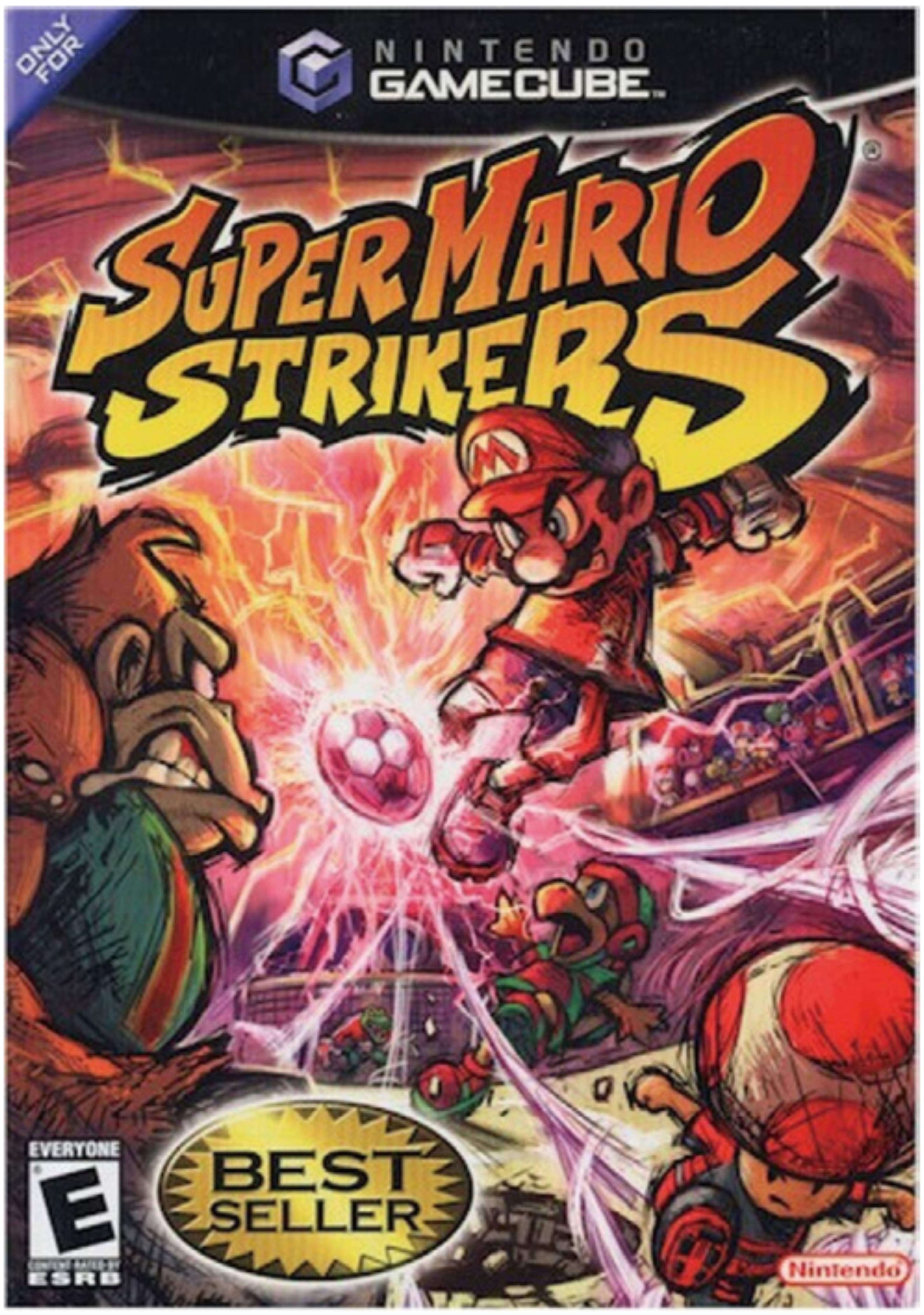
说到 NLG 和任天堂的结缘，还要追溯到 Black Box Games 时期，以及一个大 IP 的扩展刚需——是的，正是那个戴红绿帽子的“前水管工”。

“《马力欧》系列”作为当时最大的 IP 以及任天堂的摇钱树之一，每年登陆各种平台的正传以及衍生品至少 5 款。尤其是任天堂统治掌机市场的那些年，每年发售 10 款以上系列游戏更是不在话下。这样的开发需求，全靠任天堂 EAD 开发的话显然不现实，因此除了 EAD 主导开发的正统作品以外，有不少作品都需要外包给其他开发商，拓展这个 IP 的更多可能性。就像马力欧兄弟的职业不再局限于水管工那样，他们横跨的游戏领域也越来越多，尤其是在体育领域，“马力欧家族”已经在许多人手上，以及在赛车、网球、高尔夫乃至综合运动会方面验证了自己的魅力。

当任天堂希望将马力欧的魅力与世界第一运动——足球结合时，便开始寻找相关的作品作为借鉴，尽管他们想要一款更加逼真的“马力欧体育游戏”，但以任天堂的调性，他们要找的自然不是“实况足球”或是“FIFA”这种完全拟真类的体育作品。

他们在 GC 的作品库中找到了一款名为《Sega Soccer Slam》的作品，光听名字就知道这是他们曾经的死对头——世嘉所发行的作品。但无论如何，这时曾经斗得你死我活的两家企业已经变成了合作伙伴。

《Sega Soccer Slam》虽然勉强算是一款拟真类足球游戏，但更多的是对传统足球比赛的夸张诠释：游戏消除了各种定位球，允许角色使用超技术动作进行对抗；十支球队和每一个选手都有独特的个性，也有各种夸张的招式和技巧；除了正常的练习和锦标赛对抗，游戏还有两个迷你游戏：允许四名玩



家相互对抗的“Brawl”，以及相互传球，待球爆炸时持球者失分的“Hot Patato”……

以上种种，正是任天堂想要的那种游戏体验，但当任天堂联系该游戏的开发商 Black Box Games 时，该公司已经被 EA 收购。EA 也不出所料地对其进行了精简，大部分开发团队成员已经转移到了 NLG。在看到《NHL Hitz Pro》的机制后，任天堂决定向 NLG 抛出橄榄枝。

相比起将大量精力和卖点都用在叙事方面的 RPG，NLG 更注重作品的游戏性，因此和持有类似观点的任天堂可谓一拍即合，但同时也为此多次来往于日本、加拿大和美国，进行深夜电话会议和公干。几经磨合，双方终于找到了彼此合适的定位——有着群像化游戏设计经验的任天堂，拥有各个角色最终能力和特技的决定权，善于制作体育游戏的 NLG 则提供响应灵敏、有趣且平衡的游戏体验。

游戏取消了判罚和给牌等机制，取而代之是边线上的电网，玩家可以使用香蕉和龟壳等道具，给对手造成阻碍，使得游戏的过程充满了欢乐；任天堂为角色设计了不同数值和特殊能力，并且围绕玩家选择的队长提供属性不同的队友；和其他任天堂共斗作品一样，有各式天马行空的场馆和很多特色道具可供比赛中使用；得益于《NHL Hitz Pro》和《Sega Soccer Slam》的开发经验，NLG 为游戏加入了许多华丽夸张的超级招式，还加入诸如守门员的防守精力会随着被攻击的次数而下降的设定，使得游戏的节奏和操作在有趣和真实间保持了很好的平衡。

《马力欧足球》获得了多个年度最佳的奖项，按照任天堂



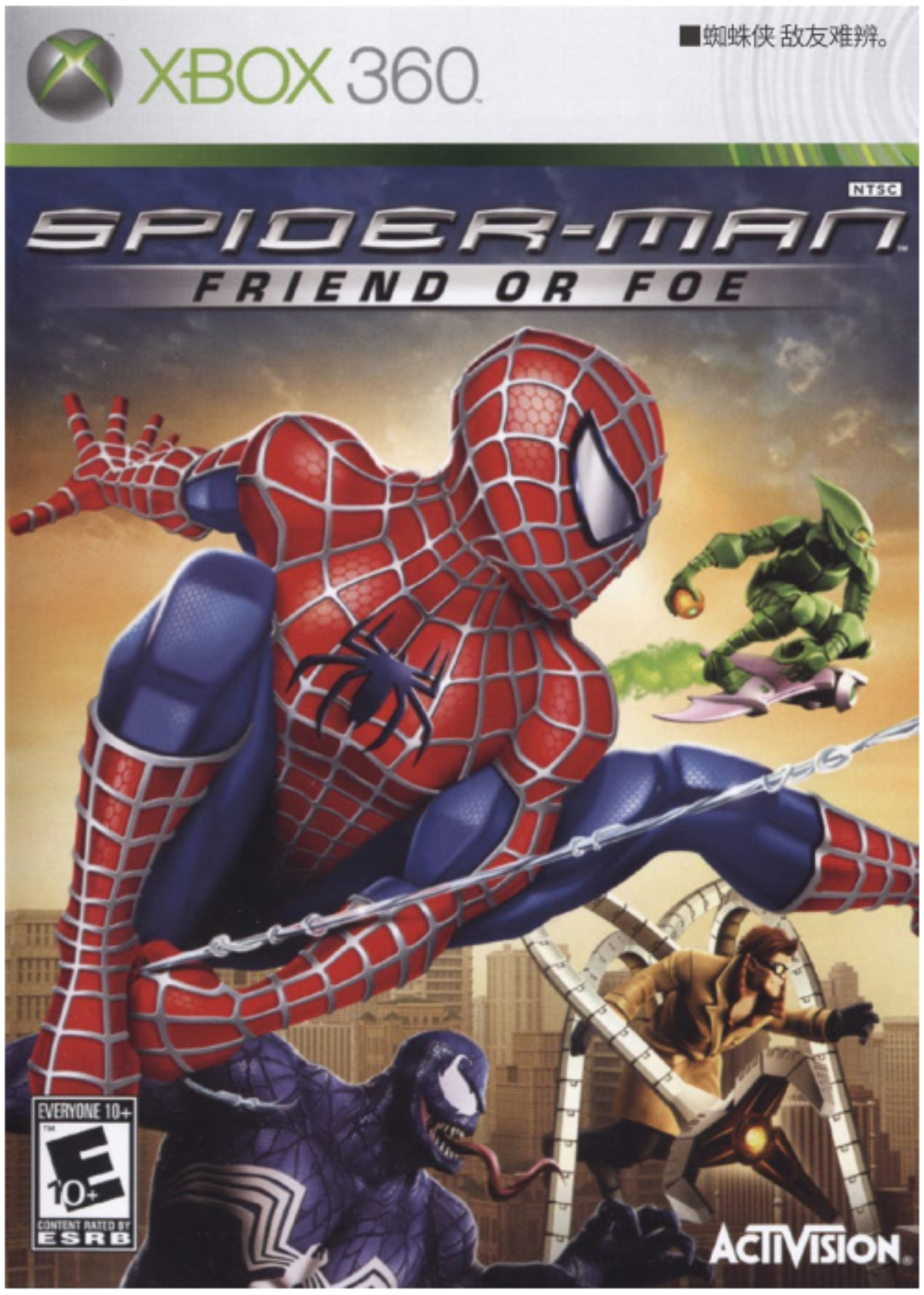
的统计，游戏卖出了 161 万份，考虑到 GC 相对羸弱的销量，这部作品几乎能跻身总销量的前十。

任天堂再接再厉，几年后再度在 Wii 上推出《马力欧足球 激情四射》，在原作的基础上加入了更多的队长角色，还加入了更多自定义的比赛内容，以及特殊条件的挑战模式。《马力欧足球 激情四射》因此卖出了 177 万份，销量和口碑都比起前作有些许提升，但是在 Wii 阵营中并不算突出。

自此之后，任天堂选择了雪藏这个游戏系列，不过他们对 NLG 有着更多的期待。

迈克学打拳

在开发《马力欧足球 激情四射》之前，NLG 就透露，他们接受另一家大开发商（后来被证明是动视）的邀请，开发“《蜘蛛侠》系列”的独立剧情游戏——《蜘蛛侠 敌友难辨》。作为一款全平台游戏，本作登陆了包括 Wii 在内的几乎所有平台。



■蜘蛛侠 敌友难辨。

任天堂对此没有太多的抱怨，毕竟当时的 NLG 并不是他们的专属开发商，而且当时 NLG 交出的成绩单也不足以驱使任天堂改变现状。

不过在完成了这一系列开发之后，负责促成任天堂与授权开发商合作的田边贤辅找到了 NLG，询问下一部作品想要用哪一个 IP，NLG 给出的回答是重启《击拳热斗》（Punch-Out）。

很多资深的玩家或许还记得这款由拳王迈克 · 泰森代言和推广的经典游戏。

在上世纪 80 年代初期，任天堂为了解决积压的街机显示

屏，由竹田玄洋领导的 R&D3 加上“哪哪都有你”的宫本茂，再加上熟悉西方市场的 NOA，创设性地研发了一款上下分屏的街机拳击游戏。为了有更真实的拳击感觉，竹田玄洋曾想用拳套形状的控制器，但是宫本茂阻止了他，并指出玩家不会喜欢这种不直观并难以上手的操作界面，最终改回了传统的摇杆加按键控制方式。

在一连串高质量的推广（包括拍摄一系列《击拳热斗》的街机箱体与拳击手对战并获胜的广告照，以及举办挑战赛，并且请来拳王霍姆斯为每一期获胜者赠送签名手套），《击拳热斗》在欧美市场取得了巨大的成功,并且发展出更加不合常理，但是更加有趣的《超级击拳热斗》。

当 FC 成为当世霸主之后，荒川实又请来了当时的拳击新星迈克 · 泰森作为代言，在三年的代言签约完成后，以凶猛迅捷的拳风以及迅速 KO 对手著称的泰森获得了两条拳王金腰带,无疑为 FC 版的《击拳热斗》制造了很好的话题性和吸引力。R&D3 在 FC 版中不仅加入了许多有趣的游戏规则（例如在特定的时机出拳以及拿到强力星星来使出大招），还“请”来了马力欧来客串裁判，并且加入了相当励志的故事情节：玩家将要扮演少年“小迈克”，不断向拳王之路发起冲击，而最终的 BOSS 正是迈克 · 泰森。FC 版《迈克 · 泰森击拳热斗》卖出了 300 万份，并且衍生出很多动漫产品，可以说盛极一时。

然而随着时间的推移，《迈克 · 泰森击拳热斗》的热度无可避免地下降，而且随着泰森的声威震天，随之而来的是各种私生活上的负面新闻，这对于任天堂的品牌形象相当不利；更重要的是，此时要续约泰森，将要付出高昂的代价，思前想后，任天堂还是决定放弃续约，并且在重制版《击拳热斗》中删除了泰森的形象。 PDF微信：bfwz888888

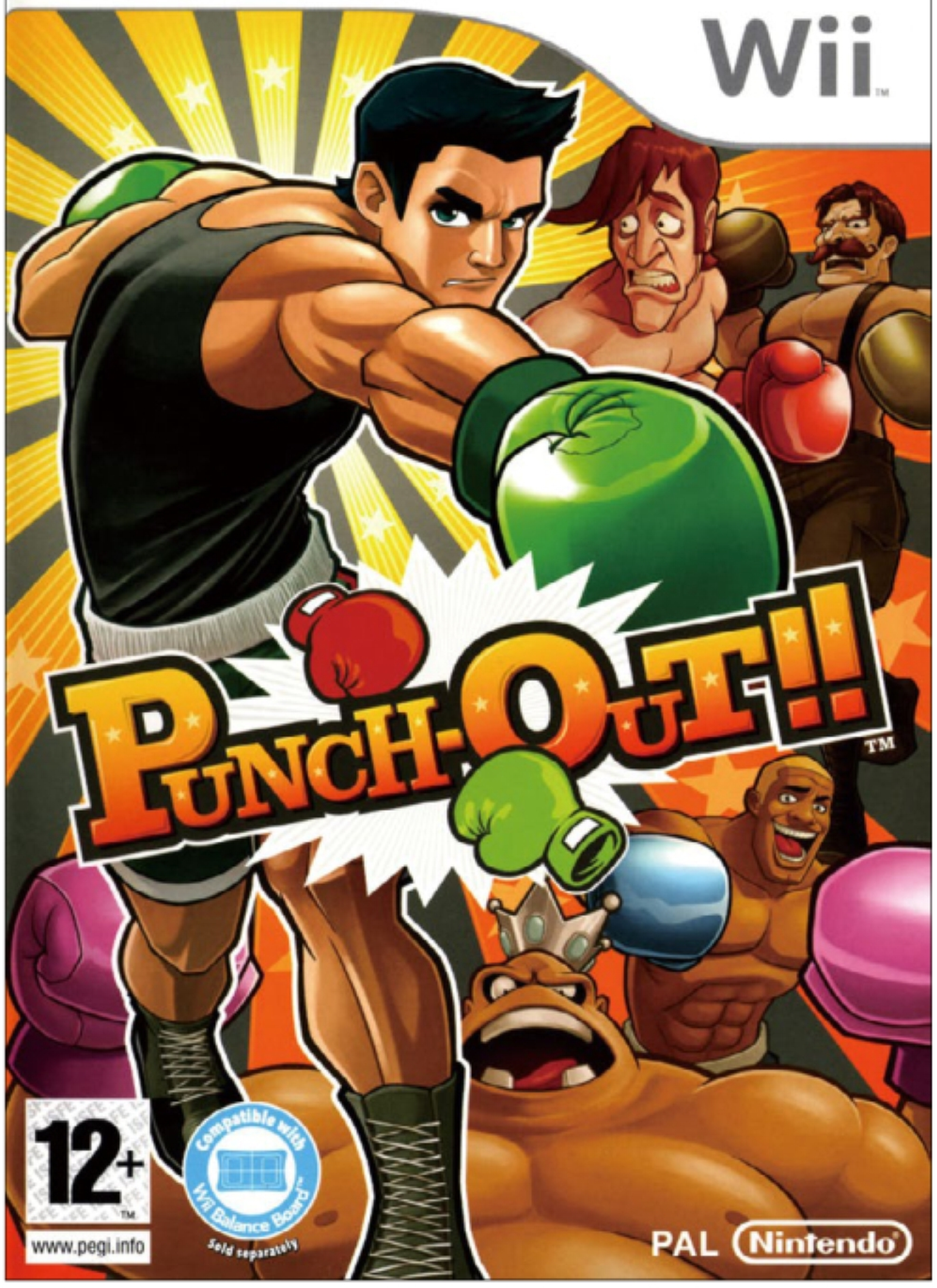
当任天堂和世嘉的第四世代主机之争处于白热化阶段时，R&D3 选择以续作《超级击拳热斗》助战，这个更像是街机版本升级版的续作（元素更多继承自街机，删除了背景故事）卖出了 100 万份左右，对于许多厂商而言已经算不错的数据，但对于任天堂来说却并非如此，或许是热度减退、数据差强人意，抑或是“《击拳热斗》系列”的玩法模式在当时的条件下已经到了极致，此后这个 IP 就结束了它的历史使命，直至 NLC 接手，田边贤辅成功从竹田玄洋那里取得授权，才让它重见天日。

当 Wii 的出现带来体感游戏的革命时，也让当初困扰《击拳热斗》的操控问题迎刃而解，手握 Wii Remote 和“鸡腿”挥拳击出，拟真体验感十足。这种全新的拳击玩法颇受玩家欢迎，例如《Wii 运动》里的拳击游戏和此后主打运动健身的“《有氧拳击》系列”，这坚定了 NLG 重启这个项目的信心。

为了唤醒老玩家的美好记忆，NLG 让“小迈克”重新回到人们的视野，而不是再编写一个故事，这很符合 NLG 一贯的调性——注重游戏性多于讲故事。为了让游戏更加纯粹，制作组摒弃了将马力欧做成对手的想法，也没有让他以裁判形象抢戏。本来他们还打算让桃花公主也成为对手之一，但是“在游戏中殴打女性”这种敏感的提议最终还是被否决，唯一乱入的新对手是森喜刚。

虽然小迈克依旧是和“老对手”鏖战，但是载体容量的大幅度提升，让 NLG 可以给玩家呈现更多的内容。新版的《击拳热斗》加深了卡通化形象，那些像素级的动画也被重新制作，务求让老玩家找到当年的味道。每个角色登场时会有漫画插画来“插科打诨”，加深我们对他们“二货”属性的理解。过去 FC 时代那些相对简单的动作变得更加生动逗趣，击倒他们时还有慢放镜头，让体验的完整度极高。

■击拳热斗



原本的游戏流程到小迈克拿到金腰带就算结束，但是 NLG 设置了更高难度的“金腰带保卫战”,那些手下败将纷纷补强（例如 Glass Joe 戴上了头套，河马国王拿沙井盖挡住腹部），再次向主角发起挑战。完成后还有随机抽取对手的无尽对战，直到输掉为止，完成一个职业周期。

从中我们不难看出 NLG 确实是抱着热爱来制作游戏，很多细节都被优化，就连 STAFF 字幕表也被做成了小游戏，可谓是诚意满满。

许多媒体给出了游戏 9 分乃至满分的评价，它在 GameRankings 上也获得了 87% 的玩家好评，光是在北美地区就卖出了超过 100 万份。NLG 随后还推出了以小迈克的教练“道格”路易斯为主线,主打热身和训练等内容的衍生作品《道格路易斯的击拳热斗》，对拳击生涯做了补完。

NLG 是想要以全新的姿态重现童年回忆,注定了 Wii 版《击拳热斗》只是情怀消费的作品而非真正的系列重启之作，自然很难有真正意义上的续作。而且由于游戏模式需要玩家经常以越肩的视角去观察对手的动作，所以很难实现双人对战，无法对玩法上进行扩充。

尽管制作人霍乐迪称有很多玩家请求他们推出更多的续作，但除非有全新的玩法体验，否则他们并不打算推出一些仅

仅更换了拳击手的同质化“续作”。任天堂也很是聪明地将《击拳热斗》的内容放到了“《任天堂明星大乱斗》系列”之中，后来 NS 上的拳击游戏《ARMS》也被看作是《击拳热斗》的续作，继续为玩家带去欢乐，但是这和 NLG 基本上没有太多关系。

机遇盈门

诚然如卡尔所言，任天堂真的源源不断地送上新 IP，而且由于 NLG 成功做出一系列任天堂 IP 的缘故，也会有一些想要在任天堂平台上推出游戏的发行商找上门。当然，由于种种原因，这种委托制作的 IP 作品往往无法获得很好的效果，就像之前说的《蜘蛛侠 敌友难辨》，因为颇为简单和重复的游戏体验而在媒体和玩家评分中勉强及格。

但这并没有阻止动视、育碧和世嘉纷纷找到 NLG，委托制作《变形金刚 赛博坦冒险》《汤姆 · 克兰西幽灵行动》和《美国队长 超级士兵》。其中前两款作品是发行商专门为 Wii 打造的 IP，为了应付巨大的需求，NLG 一度将团队拓展到 120 人左右，被迫分成 4 支开发团队，但团队被分薄后，表现和成绩都只能用惨不忍睹来形容。只有登陆 PS3 和 XBox360 的《美国队长 超级士兵》情况稍好一点，但被普遍批评为故事乏味、视觉效果普通、缺少戏剧化体验，因此我们也无须长篇大论地回顾。不难看出，NLG 在制作这种讲求画面感的大 IP 时还是有些力有不逮，而他们也为这种合作感到精疲力尽。有见及此，他们开始精简架构，并且令开发重心更加专注，这种转变让他们更上一层楼。



▲美国队长 超级士兵

大概是看到 NLG 在重启游戏方面颇为成功，任天堂也乐意再给他们一份这样的工作。

事情起源于 2010 年前后，当 NLG 完成了《道格路易斯的击拳热斗》的主要开发工作后，田边贤辅原本打算和他们商量下一步的工作，这时却传来宫本茂想要为一款“《马力欧》系列”衍生品制作续作的消息。

不得不说，“《马力欧》系列”真的是当时影响力最广的 IP，甚至连衍生的角色都能担纲游戏主角，并且销量不俗。被马力欧抢过风头的“原主角”森喜刚自不必说，就连耀西、迪迪刚甚至是反派的瓦力欧都能够有单以自己名字为前缀的“代表作”时，路易吉作为“《马力欧》系列”万年的 2P 人物，却只能一直被放在马力欧之后担当配角。

2001 年，任天堂 EAD 推出了第一代《路易吉洋馆》，游戏最初的设计理念是让马力欧大叔在不同的房间里探索冒险，就好像林克在“《塞尔达传说》系列”里探索各种地下遗迹一样。随着开发的深入，尤其是光照技术得以升级后，游戏场景原本设定中的日式忍村，变成强调幽灵的美式鬼屋，而胆小的路易吉也取代了勇敢无畏的马力欧，成为了系列的主角。

和《击拳热斗》一样，《路易吉洋馆》在 2001 年推出首部作品之后就被雪藏，直到十年之后才被重新挖出。而当任天堂联系 NLG 的时候，后者还在为另一款游戏开着会议，联络人田边贤辅突然说 NLG 将要制作《路易吉洋馆》的续作时，所有人都陷入了亢奋的状态。当然，单靠渴望和激情是无法度过《路易吉洋馆 2》那漫长的开发周期的。

《路易吉洋馆 2》由任天堂 SPD 和 NLG 跨越重洋地打造，宫本茂作为制作人之一还是相当尽责，事务繁忙的他每两周抽查一次作品。用 NLG 的话来说，宫本茂就像是一个“牧羊人”，总是能跳出框架之外，从项目的整体角度入手，及时阻止产品走入错误的方向，甚至想到了团队几个月后应该做些什么。在开发不如人意时，宫本茂将所有的 BOSS 设计方案全部推倒重来，这使得他们用了三年的时间才将《路易吉洋馆 2》的开发完成。这对于一款掌机游戏来说确实太久了，但是对于宁愿跳票也不赶工的宫本茂，这就没有什么好奇怪。



▲路易吉洋馆 2

与此同时，宫本茂又不会精细地“教他们做事”，阻碍开发者发挥他们的创意；而且还会用“今天做的比昨天的要好”之类的措辞，，合理地调动 NLG 的积极性，让他们专注于眼前的工作并全身心融入到游戏中。过程虽然漫长，但 NLG 却没有

过去那种身心俱疲的感觉，反而乐在其中、受益匪浅，方才设计出“楼梯”这样前所少见的主题关卡和特色 BOSS，也让《路易吉洋馆 2》变得更加好玩。

尽管是一部续作，但由于登陆的平台不同，NLG 还是在大方向上做出了不少的改动。例如 GC 版的《路易吉洋馆》讲求连贯，将几乎所有场景都贯通，故事的跨度也更大；而在 3DS 上他们追求的则是在 15~20 分钟内满足玩家一次完整的、更容易拿得起也放得下的游戏体验。

与此同时，为了唤起玩过初代的玩家当年的回忆，并且取得更大的发展，NLG 让路易吉拿着类似于初代 NDS 的装备再次回到 Evershade 山谷。不过游戏在关卡设置上变成了五个宅邸，每个宅邸都设有多个小关和房间；宫本茂提出了“Karakuri”（技巧）的设计，NLG 的开发者们想尽办法，让路易吉在探索时往往会被机关中跳出来的鬼魂吓得瑟瑟发抖，突显了游戏的“惊吓”和“幽默”主题；玩家不需要在已经过关的场景中回溯和跑图，大大地节省了时间。游戏继承了前作“钓鱼玩法”（主创霍乐迪的原话），不过 NLG 将其更进一步，变成了类似于拔河的模式。

至于其他角色方面，NLG 更加喜欢那条吞掉钥匙，让路易吉不得不开着手电追踪脚印的“幽灵狗”，以及需要被解救和带出鬼屋的奇诺比奥。开发人员在执行这个点子时，不其然地想到了《塞尔达传说 众神的三角力量》中林克去解救公主的那一幕。

有了宫本茂的把控和 NLG 的创意，《路易吉洋馆 2》在 2013 年上市之后迅速成为当年销量最高的 3DS 游戏之一，最终取得超过 633 万份的销量，位列 3DS 历史销量榜的第 11 位。对于 NLG 而言，这已经是他们当时销量最好的一部作品，直到 7 年之后由《路易吉洋馆 3》亲手打破。

正是《路易吉洋馆 2》的成功，让任天堂真正重视与 NLG 的合作关系。2014 年，NLG 和任天堂签署了专属开发协定，虽然没有成为其子公司，但此后只为其开发游戏，这样做的背后任天堂自然也付出了一定代价。这家 70 人左右的中小型开发商，将自己的命运和任天堂捆绑在一起。

得到任天堂的“庇荫”，对于 NLG 来说是一件好事，在这个大浪淘沙、风云变化的时代，卡尔等人越发注意到稳定性的问题。当初只为开发好游戏的男孩们终将会长大，工作室领导们的心态开始发生转变。

“我们意识到制作游戏之外还有人生。”联合创始人卡尔如是说，“我们要创造一个开发游戏而不是杀死男人的工作环境”。

这种成熟让他们十分懂得留住人才，尽管他们没有像 EA 那样提供健身房、免费食物和按摩，但他们有着明确的指向，清晰的愿景；管理人员付出 110% 的努力，并且与自负为敌；工作室的氛围相当轻松，唯一一次穿上西装接待客人，还是宫本茂要到加拿大工作室视察时所有人自发地隆重其事，这让开发人员大部分时间乐在其中。这不是为赞而赞的溢美之词，NLG 成熟的管理让他们在 2008~2013 年间三度被评为“加拿大百大好雇主”，而他们打造的稳定团队也让任天堂有信心将更多 IP 交予他们。

然而，在和任天堂签订了专属开发协议之后，NLG 并没有第一时间制作“《路易吉洋馆》系列”的新作，而是被要求去接手另一个 IP——“《银河战士》系列”。

系列原开发商 Retro 在完成了《银河战士三部曲》之后，被任天堂委任开发“《森喜刚国度》系列”。当 Retro 忙于开发人气之作《森喜刚国度 热带寒流》时，任天堂需要一个厂商来接手这项工作。一直以制作人身份参与“《银河战士》系列”创作的田边贤辅决定“用生不如用熟”，将系列新作《银河战士 联邦力量》的开发交由 NLG 负责，游戏在 E3 上一经公布，旋即引起剧烈的讨论，但当中更多的是各种非议。



▲银河战士 联邦力量

尽管《银河战士 联邦力量》是“《银河战士》系列”30 周年的纪念作，但新作多少有些实验性质，游戏改变了系列一贯的画面风格，而且缺少了主角萨姆斯，玩家对于任天堂在冷藏了该系列十年之后重启，却只交出一部衍生作而不是正传表示极度不满。游戏首支预告片发布当天在油管上竟然收获了超过 25000 次“踩”，到了年底，点踩人数已经超过 83000，是点赞人数的 9 倍……任天堂也干脆在 2016 年选择不为《银河战士 联邦力量》造势，而游戏在发售后的糟糕表现，被不少媒体认为是商业上的彻底失败。

这对于 NLG 无疑是一个重大的打击，唯一的好消息是，在完成了这个作品的开发之后，NLG 终于有机会去好好研究 NS，而《路易吉洋馆 3》就此应运而生。

相比起前两代之间相隔十年，《路易吉洋馆 3》的开发具有一定的延续性，NLG 从田边贤辅手上得到的第一个任务就是将前作中碍于体量而没能放下的 BOSS 都加入到本作之中，并且创造出令人兴奋的 BOSS 战。在这一点上，NLG 十分出色地完成了任务，他们在原有的战斗基础上加入了多个动作——吸幽灵的过程中可以摔打幽灵、射出马桶搋吸走对方盾牌、喷出大量气体击退围攻的幽灵或者躲开地上机关等等，最为特别的是路易吉的好友“傀易吉”在本作中回归，提供了分身一样的玩法，大大丰富了闯关的方式。

不同于前作的五个豪宅包含多个关卡的设定，在新作中路易吉来到了一座 17 层的大酒店，大部分楼层都有自己的风格，



▲路易吉洋馆 3

比起前作有了更多的探索联动。游戏场景切换的主要方式是乘坐电梯，但电梯的按钮都失效了，只有路易吉打败了当层的 BOSS 才能开启，而且层数切换是无序的，大大增加了随机性。而在关卡之中，NLG 也为游戏加入了三维的探索，例如头上滴水吸引我们抬头观看，而在上层的对应位置，我们会发现一个漏水的浴室等等，这种互动体验是前作难以提供的。至于游戏变得不像前作那么可怖其实也是在设计团队的计划之中，他们在设定中只是让路易吉会有“一点点害怕”而已，这并没有太大地影响到媒体和玩家对游戏的评价。

尽管在少部分媒体上的得分低于前作，但《路易吉洋馆 3》还是获得了多个家庭 / 社交类游戏的年度最佳奖项，截止至 2020 年 12 月，《路易吉洋馆 3》卖出了 913 万份，制作出卖座作品让 NLG 成功跻身畅销游戏开发商行列，这也让任天堂对其的收购提供了理由。但是这次收购的背后，还有很多东西值得我们深思。

收购背后，对于“御三家”的迷思

对于任天堂收购 NLG，相信很多人都颇为费解，根据当年的协议，NLG 可以说是任天堂第二方企业（从任天堂的官方公告中也有展示），为何要在这个节点上选择收购 NLG？

另一方面，人们对于微软和索尼收购工作室这种事情早就习以为常，当第九世代主机之争开始暗流涌动，双方已经做出了几笔大交易——微软出手豪购 Bethesda 的母公司 Zenimax，给游戏业界投下了可能改变格局的“战术核弹”；索尼则是收购了 Insomniac，成为旗下第 14 家工作室，并且积极收购以重制游戏闻名的蓝点工作室，可以说是稳扎稳打。两者的做法最直接的目的，是吸纳更多独占的 IP 和技术力量，最重要的还包括吸引那些 IP 的粉丝，从而在和其他厂商的竞争中保有优势。

与之相比，任天堂收购 NLG 无论从时机还是效果上都无法产生相似的影响，但这种差异化，令人一时费解的举动是任天堂的一贯做法。

从主机厂商“御三家”的格局在 21 世纪初形成以来，任天堂一直都和其他两家企业有着不一样的经营思路。

在微软、索尼大量收购第三方企业作为子公司进行扩张时，任天堂选择整合 R&D 中心，分设了包括 EAD 和 SPD 在内的多个研发部门，EAD 和 SPD 旗下又分为多个开发小组，分别由知名的制作人带队，负责开发任天堂最核心和前沿的产品和游戏。

而在这些“亲儿子”之外，任天堂也善于通过各种深度合作来扩展影响力，例如在进军手游产业时，他们选择了 DENA；在将 IP 扩展到现实世界中时，他们选择和环球影城合作等等。当然，建立第二方开发关系也是任天堂常用的手段，从早期的 HAL 研究所（主要作品有“《星之卡比》系列”和“《任天堂明星大乱斗》系列”等等）、Intelligent Systems（“《火焰纹章》系列”、“《纸片马力欧》系列”）、到后来的 Game Freak 和宝可梦公司（代表作应该在玩家群体里人尽皆知）、Camelot（“《黄金太阳》系列”、“《马力欧高尔夫》系列”和“《马力欧网球》系列”）、AlphaDream（“《马力欧 & 路易吉 RPG》系列”）、Grezzo（负责“《塞尔达传说》系列”的重制）……这次被收购的 NLG 也是其中的一员。

当然，任天堂也不是没有收购得来的第一方企业，例如《超



级马力欧 3D 世界》的联合开发商 1-Up Studio，《Wii Praty》的开发者 NDcube，负责开发“《银河战士》系列”和“《森喜刚国度》系列”的 Retro Studios 等等。在质量上我们无法作出比较，毕竟萝卜青菜各有所爱，但是在收购而来的高质厂商数量上，任天堂远远不及“御三家”的其余两位对手。

更重要的是，古川俊太郎表示任天堂有着 1 万亿日元（约合 95 亿美元）的准备金，可以随时应付大桩收购，但事实上任天堂已经很多年没有进行大手笔的收购行动。上一次这样引人注目的收购还要追溯到 2007 年，任天堂从南梦宫手中买入了 Monolith，随后发售的《异度神剑》和《异度神剑 2》都获得了超乎任天堂预期的成功。不过由于种种原因，任天堂此后十多年都没有再进行过大规模的收购行动，即便微软和索尼不断大洒金钱罗致顶级工作室，任天堂仍是“敌军围困万千重，我自岿然不动”，因此如果说微软的豪购就让任天堂“病急乱投医”地买买买似乎说不过去，但细想之下其实也不无道理。

纵观任天堂收购 NLG 的官方公告，他们用了大篇幅来描绘收购后的目标，诸如加强与本公司的开发团队紧密合作和人才交流，提升游戏开发的速度和品质，更像是一些冠冕堂皇的说辞，毕竟过去的几次合作中，任天堂旗下的多支第一方团队和 NLG 都能够有着不错的合作，而且交出了亮眼的成绩，应该不存在交流不畅、合作不紧密的问题。

“NLG 的部分董事会成员和成员希望出售股份”，或许这才是任天堂动心的动因。为了确保“《路易吉洋馆》系列”等 IP 能够顺利运行，更是为了把已经证明了自己的 NLG 继续完全为自己所用，任天堂才不得不将其“据为己有”。

按理说，有着任天堂的股份关系加上他们的手腕，应该很少有人胆敢“虎口夺食”。但事实并非如此，当年第二方企业 RARE（代表作有 SFC 上的“《超级森喜刚》系列”以及 N64 上的射击名作《007 黄金眼》）和任天堂之间的关系，比起如今的 NLG 有过之而无不及。然而就在 2002 年 9 月，RARE 被微软以 3.75 亿美元卖走，成为了后者锐意以支票本强势进入主机游戏领域的佐证，也成为了当年任天堂动荡和变革的其中一个重要诱因。

或许是前车之鉴，抑或是有鉴于微软能够以瞒天过海的手段强势收购 Zenimax，任天堂先下手为强，将 NLG 收归囊中，也是情理之中。

在任天堂完成对 NLG 的收购之后，“御三家”在近三年间分别做出了重要的收购，从中也能看出他们在当今游戏业界的战略发展方向。

众所周知，如今的游戏业界早已不是“御三家争霸”的时代，他们还要面对来自其他领域的激烈竞争。

根据 Gameindusrty 的统计数据显示，2020 年全球游戏产业总值高达 1749 亿美元，比 2019 年大幅增长了 19.6%，其中手游占比 43%，收入比去年提升了接近 30%，如果算上移动端，它更是占据了整个游戏产业的半壁江山。反观我们最为关心的主机游戏产业，虽然也取得了 21% 的收入增长，但市场占有率仅有 29%，比去年还略有下降。因此，“御三家”除了要巩固在主机产业的“基本盘”之外，还有更为宏观的跨平台战略。

微软和索尼盯上的是市场规模 374 亿美元，占比 22% 的 PC 市场。微软收购 Bethesda 也不仅仅是布局主机行业，PC 端也是他们想要继续深挖和占据的领域，尤其是 GamePass 业务越发成熟，让微软的主机和 PC 业务之间的边际日渐模糊，也让两者可以相辅相成、相得益彰。同样的战略计划也出现在索尼身上。《地平线 零之曙光》登陆 PC 平台后表现甚为理想，这坚定了索尼继续让旗下独占 IP 登陆 PC 的决心。从今春推出的 PC 版《往日不再》开始，将会有更多 PlayStation 独占游戏登陆 PC 端，这也意味着在第八世代主机之争中取得完胜，并且在第九世代（不算 NS）取得一定优势的索尼，也试图进军更多领域。

向来要和另外两家厂商实行差异化竞争的任天堂则是将重心放在手游领域上。

尽管因为种种原因，任天堂的大部分手游都与国服无缘，但其手游扩张之路并没有因此而减缓，每年一两款顶流作品就已经让他们赚得盆满钵满。先是与宝可梦公司以及谷歌 Niantic Labs 联合推出的《宝可梦 GO》，本来在 2017 年已经开始出现收入下滑，却在近三年来不断逆势上扬，即便受疫情影响，《宝可梦 GO》依旧在 2020 收入超过 19.2 亿美元，全球收入已经累计超过 42 亿美元；2017 年上架的《火焰纹章 英雄》首周就为任天堂创造了 2820 万美元的收入。而在经历了 2018 年短暂的“低谷”之后，2019 年任天堂再度发力，先是《火焰纹章 英雄》在 2019 年累计收入突破 5 亿美元，此外《马力欧医生世界》和《马力欧赛车巡回赛》先后上架，尤其是后者，上架一个月收获 1.23 亿下载量和 3740 万美元的收入。撇除需要分成的《宝可梦 GO》，任天堂第一方手游的总收入已经远超 10 亿美元。



▲曾经的现象级手游《宝可梦 GO》

正因在手游风口上的风生水起，加上 NS 面对 PS5 和 XSX 等次世代主机的冲击依旧未见颓势，两大领域都有底气的任天堂，可以淡定从容地应对其余两家厂商的疯狂收购。只要保住 NLG 这类第二方厂商不流失，他们就能够继续良好地发展，在风云变幻的游戏业界中立足于有利之地。

未来可期

有了任天堂的资金支持，NLG 再次进入“快车道”，他们在推特和其他一些平台上公开招募制作人、美术制作经理、UI 美工、首席测试工程师等职位的人才，岗位几乎覆盖游戏开发各个流程，显然是在为更大规模的研发工作积累资源。显然，尽管收购 NLG 是一个被动之举，但在其成为第一方企业之后，任天堂对这个“新儿子”有了更大力度的支持，无论是再度多线出击制作多款游戏，还是集中力量再造一款百万乃至千万级别的大作，NLG 的未来，都还是值得期待的。

文：80 后写稿佬　编：普罗瑟　美编：咕噜

蓝点工作室
重制之道

在游戏业界这个复杂的生态之下，尽管都是以做出好游戏并实现盈利为目的，但达到这个成就的道路却不尽相同——有的人选择独立创作展现个人风格，即便是有的团队，他们也不喜欢被发行商指手画脚；有的人或团队喜欢托庇于大厂，借助庞大资源成就理想；有的甚至甘愿成为协力方，只作为游戏开发过程中的“工具团队”而存在……偏偏也有一家开发商，在一条为大厂 IP 进行移植重制的“老路”上，走出了自己的风采。

它就是负责过《古堡迷踪》《巨像之咆哮》《神秘海域》《泰坦天降》《潜龙谍影》《战神》《重力异想世界》和《恶魔之魂》等作品的移植与重制、却依旧不被世人所熟知的蓝点工作室（Bluepoint Games）。



“蓝色”起点与变道

美国得克萨斯州首府奥斯汀有着“硅丘”的美名，吸引了诸多高科技人才在此工作。那里不仅高科技公司扎堆，还有数十家游戏厂商扎根——GDC 终身成就奖得主沃伦·斯派克特的 Junction Point studio 就是从这里发迹，而 Cryteck、Bethesda 也在奥斯汀设置了工作室。当然，我们今天要说的开发商并没有二十年以上的历史，但是在它存在的十五年内所经手的 IP，足以让业界为之而叹服。

2006 年，奥斯汀迎来了一个新的工作室——《银河战士》引擎开发团队的核心成员、此前一直担任高级软件工程师的马尔科·特鲁什，加上此前在多个工作室担任首席程序员、技术主管和首席工程师职务、且参与过《恐龙猎人 3》等作品制作的安迪·奥尼尔，两人组成了一个小型工作室——蓝点工作室。



▲《细胞保卫战》的实机画面。

在公司成立之后不久，他们就推出第一款游戏《细胞保卫战》，玩家需要控制纳米战机穿梭于一连串被感染细胞之间，击破从四面八方涌过来的“感染物”。和所有射击游戏一样，游戏中有着丰富的道具，颇有街机的刺激感，在全高清的画面下游戏有着不俗的视觉冲击。

《细胞保卫战》在 2006 年 11 月 11 日登陆 PS3 商店，不仅是 PS3 的首发作品，更是当时唯二可下载的游戏，随后还推出了联机版和进阶版。这使得发轫的蓝点工作室开始为少数玩家所认知。只是相对单调的玩法让《细胞保卫战》总体而言只能算是勉强及格的作品，其销量和影响力也可想而知。

在此之后，蓝点工作室进入了相对沉寂的阶段。毕竟渐渐淡出人们视野的游戏厂商不在少数，大概也没有多少人注意到蓝点工作室的“离开”，但其回归的方式却令人始料不及。

随着第七世代主机之争到来，游戏进入了高清化时代，而这不仅让更好的画面和分辨率成为了批判新游戏的标准，对于许多过去由于条件所限而画质低劣的优秀作品而言，也有了以更优质“面目”示人的机会，即“高清复刻”。

不同于后来《最终幻想VII 重制版》那样的完全重制

（Remake），高清复刻（Remastered）则相对简单，甚少修改核心剧情和玩法机制，让游戏策划工作大幅减少，开发者只要专注于对原来的素材进行数字修复：采用更高分辨率或者更换先进的图像引擎实现更好的渲染、修复一些低分辨率情况下粗糙的 3D 贴图或将“伪 3D”转变成真正的 3D 建模、少数情况下还要稍微调整一下玩法……



▲重制游戏的新标杆。

相较于推出新作或者重启作品，高清复刻虽然看上去相对简单，但多少有些吃力不讨好。不过也不乏愿意为之而付出精力的厂商，像卡普空这类“冷饭大厂”，有更多心思也有能力将《怪物猎人 P3》、“《鬼泣》系列”、《生化危机 4》和《生化危机 代号维罗妮卡》进行高清复刻。同样的情况也发生在拥有众多工作室的育碧身上——在原开发组蒙特利尔工作室正忙于制作其他作品时，育碧索菲亚工作室也能接手复刻经典的工作。而根据最新消息，多年未拿出“《波斯王子》系列”新作的育碧，也准备在 2021 年在第八世代主机上推出《波斯王子 时之砂 重制版》。



PDF微信：bfwz888888

▲一而再再而三延期的《波斯王子 时之砂 重制版》。

但像卡普空和育碧这样能在内部完成老作品的高清复刻的大厂毕竟只是少数，更多的中小型开发商得忙着推出新 IP，无暇抽出人手应对复刻的工作，加上版权在手的发行商想要将 IP 利益最大化，会更倾向于将作品的高清复刻外包给其他开发商。于是，这便催生了一批专门以高清复刻为生的企业，而成立了三年的蓝点工作室，虽然其创始人都是颇具经验的开发者，但毕竟规模较小，而且两人都是偏重于程序开发，在策划等方面上经验不足，这让他们难以成为更好的开发者。为了积累更多经验和资源，也为了更好地在业界活下去，他们也走上了这一条新的路径。

2009 年，蓝点工作室宣布将推出《战神》和《战神 2》的高清复刻合集，一时间舆论哗然，玩家们既是好奇又是期待：好奇的是为何 SCE 会选择这样一家名不见经传的小公司来重制旗下最重要、最经典的系列游戏，但人们更多的还是期待复刻合集的到来，毕竟“《战神》系列”无疑是特别的——分别于 2005 年和 2007 年发售的《战神》《战神 2》都在美国本土卖出了超过 200 万份。从《战神 2》开始，就有玩家希望作品能够登陆 PS3，但圣莫妮卡工作室因为种种原因无暇制作《战神 2》的高清复刻版，而系列的成功也给玩家留下了念想，如果能够在高清画面下再次引领奎爷去经历弑神之旅，将会是一个令人向往的体验。因此，《战神合集》可以说是满足了粉丝需求的“宠粉之作”。



由于圣莫妮卡工作室在原作中已经做到了游戏性的极致，这让蓝点工作室可以站在巨人的肩膀上登高望远，他们在这部合集中采用了 720p 高清制式、抗锯齿图像和 60 帧画面，而且在光线上做出了一定的优化，使得画面更加清晰，视觉效果更佳。

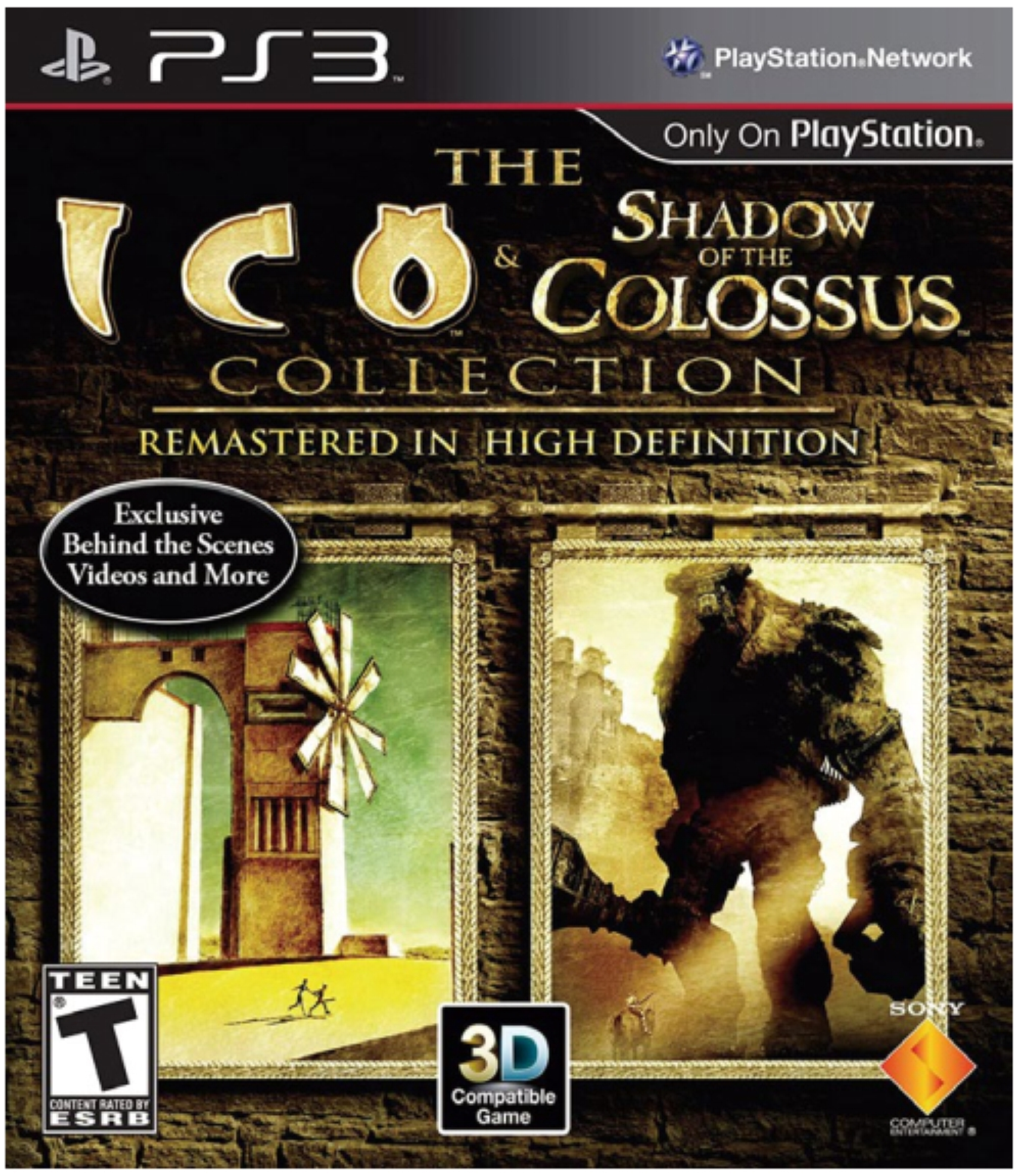
尽管《战神合集》在镜头运用、剧情和操作细节上没有太大的变化，但是在售价相对低廉的情况下，能够一次性拥有两款高质量的游戏高清化版本，本身就已经足够惊喜；《战神合集》还加入了奖杯系统，让玩家的积极性大大提高……这一切，都为之后在 PS3 上推出的《战神 3》做好了起承转合的准备，

也就难怪游戏获得了大多数人的好评，玩家们也愿意为之而买单。到了 2012 年 6 月，《战神合集》在全球范围内卖出了超过 240 万份，和原版单作的销量相差无几，位列 PS3 游戏历史销量榜的前二十。作为一部高清复刻版作品，也算是难能可贵。而凭借着对“《战神》系列”的成功重制，蓝点工作室也在业内打响了名声。

广泛的尝试：守住根本、向外拓张

随着《战神合集》的成功，让“高清复刻游戏颇有一手”成为了业界对蓝点工作室的认知，旋即订单接踵而至。首先是食髓知味的 SCE，他们推出了第二波的高清复刻计划，蓝点工作室自然是他们所倚重的对象。

在 2010 年 TGS 上，SCEI 旗下的 team ICO 宣布将《古堡迷踪》和《巨像之咆哮》两款作品重制成高清合集并在一年后，也就是 2011 年 9 月发售。



上田文人其实对于作品移植到 PS3 平台并不太感冒，因为他认为这两部作品就是为 PS2 度身定做的，甚至那些模糊的画面都在他的设计之中。举个不十分准确的例子，就像是油画并不会追求照片级的真实效果，对于学习抽象画出身的上田文人而言更是如此。而且在开发的过程中，除了最大限度利用 PS2 机能，Team ICO 还采用了一些取巧的手段从而实现更佳的视觉效果，这使得作品在移植到 PS3 时难度陡增。


■上田文人

尽管 Team ICO 在开发上有着极大的自主权，但是游戏的版权在 SCE 手中，而且考虑到这两款作品叫好但不叫座的情况，上田文人不得不开始思考是否可以用更好更优质的画面来打动玩家。

在上田文人和 Team ICO 的指导下，蓝点工作室开始了这两部作品的高清复刻工作。他们并没有将这份外包工作等闲视之，而且还展现了对这两部作品深刻独到的见解，这种见解不仅体现在将画面提升至 1080p 并且稳定在 30 帧的输出等常规操作上，还在于创意的融入上。

例如热衷于艺术创新的上田文人原本还想加入立体 3D 技术（如红蓝 3D 和左右 3D）——诚然这是一种创新，但也意味着会带来更多的未知数，开发时间也会拉长，虽然这“很上田文人”但对整体开发未必是好事。于是蓝点工作室提出了另一种方案——利用游戏现有的分辨率和镜头位置进行调整来实现更好的 3D 视觉观感，这让上田文人感到“超出了我的想象”……这只是蓝点工作室在工作中给上田文人的惊喜之一。上田文人对此大为赞赏，并将蓝点工作室的成员称为“真正的匠人”。有了这层背书，这套高清合集又一次获得高度好评，销量同样喜人：在发售首周，成功登顶亚马逊北美和日本的销量榜——上田文人的作品终于叫好又叫座了一回，蓝点工作室功不可没。

除了和 SCE 第一方工作室合作愉快外，蓝点工作室出色的高清复刻能力还吸引了和 SCE 关系密切的科乐美，后者委托蓝点工作室对 PS2 平台的《潜龙谍影 2 自由之子》《潜龙谍影 3 食蛇者》以及 PSP 平台的《潜龙谍影 和平行者》进行高清复刻，并且打包成《潜龙谍影 HD》。



“《战神》系列”、《古堡迷踪》和《巨像之咆哮》最大的共通点便是游戏的完成度颇高。同样的，小岛秀夫已经让“《潜龙谍影》系列”足够完美，蓝点不需要大规模更改游戏的镜头画面和关卡设计，只需要萧规曹随即可。不过他们还是提供了一定的画面升级，视角更加广阔，画质也相对细腻。可以一次

过玩到三款画面升级的游戏，这无疑对玩家群体产生了不错的吸引力。而为了扩大受众，科乐美、小岛工作室和蓝点工作室还做了更多。

值得注意的是，从 1998 年“《潜龙谍影》系列”重启以来，这个 IP 一直都是 PS 平台的独占游戏，但到了《潜龙谍影 HD》，科乐美选择将平台扩展到 X360 平台。正因如此，蓝点工作室得以接触到 X360 的开发套件，这为他们日后接触更多开发商和 IP 打下了不错的基础。

有人会对此产生疑问——一直帮 SCE 制作核心 IP 的蓝点工作室，看上去更像是 SCE 一手扶植的第二方企业，怎么会涉及 Xbox 内容的开发呢?



▲ PSV 版《索尼全明星大乱斗》的实机画面。

“我们是一家独立工作室，开发的平台是由与我们签约的发行商决定的。”蓝点工作室创始人兼老板特鲁什如是说。诚然，尽管蓝点工作室与 SCE 旗下的开发组联系密切，但他们每项工作都是对接相关工作室的“外包”，SCE 和他们并没有直接的联系。

在完成了《潜龙谍影 HD》的制作后，蓝点工作室的下一项工作还是回到 SCE 的怀抱，而这一次送出外包的是一家新工作室和一个新的 IP——《索尼全明星大乱斗》(PlayStation All-Stars Battle Royale)。

“大乱斗”模式被任天堂做得风生水起，拥有诸多 IP 和吉祥物的索尼自然也不甘人后。《索尼全明星大乱斗》原本是由顽皮狗负责策划和开发，可惜这时他们处于《最后生还者》的开发攻坚阶段，所以只能搁置这项工作。SCE 决定在 2009 年成立 SuperBot Entertainment，光是从名字就大概可以猜出，这家全新的工作室是专门从事该游戏开发的。

作为大乱斗游戏，《索尼全明星大乱斗》糅合了多部 IP 的角色、场景和特殊道具，当中既有自家的奎爷、德雷克、瑞奇与叮当、杰克与达斯特、柯尔、狡狐史库珀，以及三岛平八（“《铁拳》系列”）、但丁（“《鬼泣》系列”）、雷电（“《潜龙谍影》系列”）和 Big Daddy（《生化奇兵》）等二十多个角色，光是这个“全明星”阵容就已经让人兴奋。

蓝点工作室迎来的则是这样一部特别作品的掌机移植版，在过去数年，他们都是将 PS/PS2 已有作品移植到 PS3/X360 平台，算是在做“加法”；但这一次，他们则是要将作品移植到 PSV 上——考虑到掌机性能上的劣势，这在某种意义上是在做“减法”。而且在游戏内容上得与 PS3 版本联动，这对于蓝点工作室而言也是全新的挑战。

可惜的是，由于《索尼全明星大乱斗》的整体画面不算惊艳、缺乏有深度的内容，而且伤害反馈机制并不完美，使得游戏在许多媒体乃至大众评分中评价不高，不过由蓝点工作室开发的 PSV 版本在 Metacritic 上的评分甚至比 PS3 版更高。这使得蓝点工作室并没有因此而折损口碑，而他们也继续收到来自 SCE 工作室的订单。

由于蓝点工作室在《战神合集》上的发挥给圣莫妮卡工作室留下不俗的印象，于是圣莫妮卡工作室再次向蓝点工作室送上新的邀约，只不过这次圣莫妮卡只是一个中间人，一直希望通过小型创新游戏来突破游戏界限的他们，将蓝点工作室和被誉为“中国游戏人之光”的陈星汉联系起来，让他们将后者的《花》移植到 PS4 和 PSV 上。



■《花》

和上田文人的作品相似，陈星汉不但同样喜欢将游戏以更为艺术的手法去呈现，而且在作品中同样很喜欢做减法，甚至比上田文人更纯粹。当年《花》在 PS3 上面世时，引发了不少讨论。

然而珠玉在前，如何令游戏百尺竿头更进一步，这是摆在蓝点工作室面前既简单而又复杂的题目。既然深度的玩法要素缺失，能给游戏带来更好体验的自然是画面的升级。蓝点工作室成功实现画面的蜕变，玩家得以 1080p 和 60 帧来体验这款精美的游戏，感受更为强烈的视觉和精神冲击。这使得 PS4 版本在 metacritic 上的评分甚至高达 91，比起 PS3 版本的分数还要高。当然这不能说蓝点工作室比陈星汉更加出色，但从一个侧面来看，蓝点工作室成功利用更先进的硬件，让陈星汉团队的创意以更高质量的画面展现出来。

由于蓝点工作室出色地完成了一众订单，甚至在“做减法”上也做得不错，这也吸引了重生工作室和 EA 的注意，他们将《泰坦天降》交给蓝点工作室，是这个主要以移植复刻索尼游戏为主的工作室迎来的又一张“外”单。

由于当时重生工作室忙于 XOne 以及 PC 版《泰坦天降》，他们在忙于开发游戏的同时还让蓝点工作室制作本作的 X360 版本，蓝点工作室为此秘密开



▲ X360 版的《泰坦天降》。

发了数月之久，直到 2014 年 1 月，也就是 XOne 以及 PC 版即将发售的两个月之前，蓝点工作室所负责的这个项目才得以官宣。

重生工作室和 EA 刻意避讳向玩家传达“《泰坦天降》将会出现在 X360 上”或者“《泰坦天降》仍然是一款第七世代游戏”这类的信息，毕竟经历过 XOne 首发的玩家都知道，微软、EA 以及重生工作室都对这款独占作品寄予了厚望，他们自然希望玩家将关注点放在次世代主机版本之上。但在当时微软玩家群体中 X360 的持有量整体依然较高的情况下，X360 版的《泰坦天降》还是必需的。重生工作室原本打算由旗下另一工作室负责开发，但最终将这款旨在“立威”的独占作品的次要版本交给蓝点工作室，足见开发商对于其信任。

此次的移植又是“做减法”，画面上的阉割自然少不了，相比起次世代主机和 PC，X360 版的《泰坦天降》不仅分辨率更低、颗粒感更明显、许多机甲以及背景素材的小细节都被模糊或者干脆去掉；此外，X360 版也没有像 XOne 那样采用了“云计算”来增强机械战斗和 AI 的效果。为了节省内存，蓝点工作室还不得不二次加工，编写碰撞和动画系统；最后，游戏的发售日甚至比 XOne 版本要迟一个月。

不过由于重生工作室对《泰坦天降》的策划和建模都做得相当出色，即便 X360 版本损失了一些细节，但是依旧能够给该主机的玩家群体带来不俗的游戏体验。因此这个版本的游戏评分并不低，销量也是相当可观。

不过相比那些有一茬没一茬的其他厂商订单，还是与 SCE 旗下工作室的合作更为稳定——此前有过合作的 SCE 又送上了新的订单，他们要将《重力异想世界》从 PSV 搬到 PS4 上，向主机玩家呈现更为绚丽的空中之城“黑奇萨威”，以及凯特在“重力暴风”威胁下的种种精彩冒险。



■《重力异想世界 复刻版》

给出需求和检查成果，蓝点工作室除了在 PS4 版本中实现了全高清和 60 帧这些高清复刻的必备元素（也是外山圭一郎的既定目标）并加入了 PSV 上的 DLC 外，还展现出了最大的特点，那就是“快”！

六年的工作积累、多部大作的重制经验，使得蓝点工作室的工作速度和效率极高，让外山圭一郎每每提出新想法时都会发现“这些已经实现了”。“速度之快，甚至我都来不及检查”，外山圭一郎在访谈中对于蓝点工作室的驾轻就熟惊叹不已。

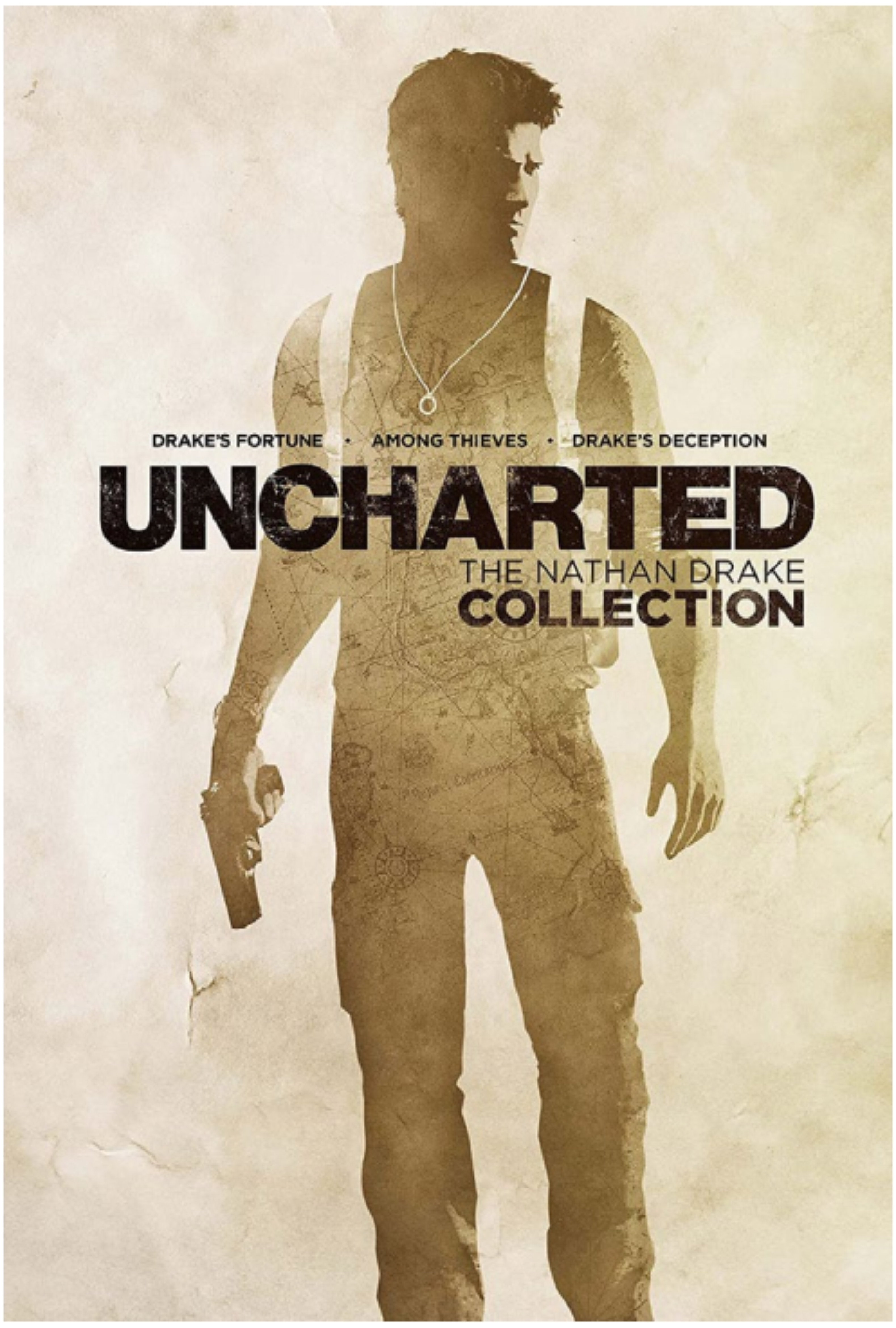
做到了这些之后，复刻游戏最终能实现怎样的盈利和口碑，更多只能靠原 IP 带动，已经不是蓝点工作室所能左右。

其实我们也不难发现，蓝点工作室绝大部分高清复刻的外包单，都是销量和口碑都相当好的作品。尽管他们也为之而付出努力，并且以其“工匠精神”赢得了原版制作人以及玩家的赞许，可以说在“高清复刻”方面，蓝点已经做到了业界公认的顶级水平。然而，做到这步之后，已经很难显现出他们的进步，想要证明自己，他们还需要在重制项目中担负更多工作和更重要的角色。

从“remastered”到“remake”

其实在制作《重力异想世界》和《泰坦天降》期间，蓝点工作室还接受了顽皮狗工作室的邀约，制作《神秘海域 德雷克合集》。不得不说，蓝点工作室真是索尼第一方的“宠儿”。

顽皮狗官方称他们做了大量调查，发现 80% 的 PS4 用户从未玩过“《神秘海域》系列”的作品。这一点和索尼官方的



口径一致，索尼一直表示很多 PS4 的用户并没有玩过 PS3，还有一部分人是从 PS4 才开始入坑主机游戏。正因如此，顽皮狗也愿意将这一系列的前作带到 PS4 平台，但同时也希望系列的复刻作能有足够高的质量，毕竟他们主导重制的《最后生还者 复刻版》卖出不俗销量，顽皮狗希望《神秘海域 德雷克合集》也能有这样的效果。

由于顽皮狗要忙于《神秘海域 4》的开发，所以移植复刻的工作还是得交给其他工作室——最初他们考虑交给负责开发《神秘海域 黄金深渊》的本德工作室（也是 SCE 旗下另一家第一方工作室）来开发，原意是熟悉世界观和游戏机制的后者能更好地完成工作，但是本德工作室却以两者实际差距较大而拒绝了这一提案，顽皮狗这才找到蓝点工作室，而《神秘海域 黄金深渊》也没有出现在这份复刻的名单里。

尽管只是移植游戏，但并不代表可以等闲视之，随着游戏产业的发展，3A 大作的体量越来越大，要实现超高清和 60 帧的复刻，且做到观感一致，并放在一张光盘里，这个工作量和复杂程度并不亚于开发一款新作，不是一般的工作室能承受的了，而这也是蓝点工作室在当时接到过的最为繁复庞杂的工作。

所幸这时的蓝点工作室已经不是数年前那个只有两个人的小作坊，一系列成功的移植，使得他们有了不俗的名声，许多有能力的开发者来到了这里成为“匠人”。饶是这样，他们还是为《神秘海域 德雷克合集》花费了大量的时间和人力成本。该合集是在《最后生还者 复刻版》发售的那段时期（2014 年 6 月）开始开发，历时 15 个月，是当时蓝点工作室制作时间最长的作品，投入了 48 名工作人员（包括 13 名程序员、17 名设计师、4 名发行人员以及大量内部 QA 和助手），特鲁什在日后的访谈中聊到了一些内幕，让我们可以从一些技术上的难点管中窥豹，洞见复刻工作也是不易。

初代《神秘海域》和其续作之间有着很大的区别：《神秘海域》从零开始构筑底层程序，并且使用了自制的物理引擎，到了《神秘海域 2》和《神秘海域 3》则加入了许多新系统，尤其 havok 引擎的加入，让游戏变得更加复杂；但更为麻烦的是，三款游戏都不是在同一引擎上开发，只有相同的部分代码才可沿用下来，使得蓝点工作室不能简单地将《神秘海域》加上 havok 引擎就万事大吉。

他们折中地以《神秘海域 2》（该作的代码库也是《最后生还者》的基础代码）为标准先进行复刻移植，随后是《神秘海域》，最后才是《神秘海域 3》。他们先将三者以统一引擎运行，发现很多时候游戏帧数都只能在 30 帧左右，于是他们最后决定还是让三个游戏在各自原本的引擎上运行，然后再进行单独的引擎优化，使得三者的帧数都能达到 60 帧。

虽然引擎不同，但是在操控、瞄准和观感上要保持一致，并且优化灵敏度和精准度，这花费了蓝点工作室成员大量的时间去调试。同样的，蓝点工作室的设计师们在得到人物和环境的原始素材之后还得进行手工调整，使三作的人物形象尽量一致，而不像一般游戏那样直接通过变更算法来实现大部分工作。他们还用 IBL 高光取代了过去“伪”高光技术，使得纹理和动态光照都显得更加真实。

另一个难点则是在动画展现方面，此前三代作品的动画都是预渲染，即将大量制作好的动画放到光碟内。而如果要把三部作品的预渲染视频放在一张光盘里，制作组需要做出一些无奈的取舍。他们删除了游戏主要流程之外的奖励性视频内容，部分使用实时渲染来取代，同时还删除了多人模式，至于为什么不直接实时渲染视频内容，特鲁什给出的原因是三部曲中涉及到庞大几何和纹理数据，要比预渲染的内容占据更多的空间。

做了这么多之后，特鲁什却在采访中坚称这只是一部高清复刻游戏，毕竟在整个过程中，他们都是和 SCE 以及顽皮狗保持密切的沟通，顽皮狗也给予了极大的技术支援，在蓝点工作室的成长过程中，或多或少都得到过多个工作室的帮助和指导，尽管这让蓝点工作室受益匪浅，但也说明他们不过是让其



翻新的工匠。如果说《重力异想世界 复刻版》见证了蓝点工作室的“速度”，《神秘海域 德雷克合集》体现了蓝点工作室的技术成熟度，当两者都兼具的时候，他们要向更高的目标进发。因此，他们选择了重制《巨像之咆哮》。

上田文人将游戏艺术演绎到了极致，他曾一度认定《巨像之咆哮》就应该以 PS2 版本的形式存在，但是 PS3 版本的《巨像之咆哮》表明，这部神作还可以有更完美的呈现方式。这种想法在蓝点工作室内部讨论时就越发明显，他们希望在 PS4 上制作全新的《巨像之咆哮》，能够给玩家带回当年在 PS2 上第一次玩到这款游戏时的感动，而且他们不再满足于“高清复刻”，而是要进行“完全重制”。这一点和索尼的想法不谋而合，后者认为玩家对于平台的喜好会随着时间的推移而变化，所以必须提供更为现代化的体验给玩家。而由蓝点工作室来负责《巨像之咆哮 重制版》开发，也可以说是索尼对他们的肯定。

虽然《巨像之咆哮 重制版》的游戏内容（包括世界观、剧情和巨像 BOSS 的设定等等）都和原版相同，但在工作量和体量上与《巨像之咆哮 复刻版》的高清修复版或是《细胞保卫战》相比根本不可同日而语，蓝点工作室自然不像过去那样一年就能完成制作。因此，蓝点工作室花了近 3 年的时间来完成游戏的开发，而这是他们开发时间最长的作品。更重要的是，上田文人并没有参与到这次的重制中，他要集中精力制作《最后的守护者》，这让蓝点工作室在重制作品时有更多的创作自由。

相比起高清复刻或是制作一款新游戏，完全重制有着不同的“道”——既要保有原作的精华，也有更高的自由度，可以做和必须做的东西也会更多，是另一种特别的游戏制作之道。

由于最初的《巨像之咆哮》并不是以主流的 C 语言制作，而且在最初编程时的日志和简报都是以日语撰写，这都让游戏的重制显得颇为艰难。幸运的是天助自助者，在 PS3 复刻《巨像之咆哮》时，他们在 SCE 日本工作室的帮助下，已经将许多内容翻译成英语，也将许多内容转换成 C 语言，这使得他们节省了不少的时间。而且在这个过程中，他们也克服了将一切推倒重来的心态，尝试保留了原有的逻辑，“更像是修复而不是重写”。

但毕竟 PS4 与 PS2 在性能上有着天壤之别，制作组可以追求更高的分辨率和帧数，以及呈现出这片被遗忘大陆上的更多细节（例如台阶上的飞鸟、天空和水面的云层纹理等等），光是旧代码库和引擎自然难以承受。因此，蓝点工作室需要在游戏的源代码库基础上进行深度定制的修改，使得原来的基础引擎也可以正常运行。与此同时，他们制作名为“Bluepoint Engine”的新引擎，负责所有渲染、文件加载和音频方面内容。而且蓝点工作室让他们两个引擎有着明确的范围，使两者良好地协作，最大程度提高使用效率。

既然是重制版，那些剧情和操作上的细节自不必多提，蓝点工作室在运行旧引擎的基础上主要解决的还是画面的问题。

在 PS4 PRO 的性能支持下，蓝点工作室实现了 4K/30 帧或者 1080P/60 帧两种制式进行游戏，带来了比 PS3 版本更为清晰细腻的画面。玩家控制的主角不再是位于屏幕正中，这一点需要一定的适应期，但回报则是带来了更广阔的视野和立体纵深效果，将这片大陆更直观地呈现玩家面前：远处的山峦不再模糊一片，天上的白云纹理真实，过去因为模糊的世界而产生的混沌苍茫变得清晰，从而带来了更深的震撼；近处的水中倒影，远观时激流溅起的泡沫；丛林树影摇曳婆娑，阴影和纹理彷如真实；神殿里使用了巨大的光源光轴，使得丁达尔效应十分明显，增加了空气的厚重和沉浸感……通过一系列的滤镜，使得环境外观不断地发生变化，甚至在日间和晚上也有不同效果。

此外，蓝点工作室在学习《最后生还者》的间接照明和阴影技法基础上，对处于暗处的光照模型进行了多重遮挡处理，使得主角和马匹依旧有很好的环境阴影，再次提升了真实感。

得益于《巨像之咆哮》的“减法原则”，他们可以全身心为那些巨像换上更优质的表面纹理和毛发，而且这些毛发使用的是多个图层叠加并进行加权计算，从而得到了那种随着巨像的活动而不断抖动的真实毛发效果，在此之上叠加巨像巨大身躯所带来的强烈视觉冲击，让玩家产生更为真实的苦战感，再度升华了故事的悲剧内核。

正是这一系列的“匠心独运”，使得蓝点工作室的《巨像之咆哮 重制版》在原作珠玉在前的情况下，依旧获得了不输前作的口碑，发售首周的销量甚至比原版高出 73%，这部每推出一个新平台就要登陆一次的作品并没有招致人们的厌倦，主导了这两次制作项目的蓝点工作室功不可没。



■《巨像之咆哮 重制版》实机画面。

早在 2016 年，一向不喜欢重返早期项目的宫崎英高，在得知玩家对于《恶魔之魂》的狂热喜爱后，也表达了重制《恶魔之魂》的强烈愿望，但是由于版权在索尼手上，而能做到“真正热爱原始作品，并且全心全意地重现作品”的工作室，非蓝点工作室莫属。不过当时后者正在忙于《巨像之咆哮 重制版》的工作，宫崎英高也只好耐心等待。直到《巨像之咆哮 重制版》大获成功，蓝点工作室开始寻找下一个适合完全重制的作品，加上《恶


■《恶魔之魂 重制版》

魔之魂》也迎来了十周年的契机，宫崎英高终于说服了索尼和蓝点工作室，使得《恶魔之魂》的完全重制工作得以展开。

宫崎英高和 Fromsoftware 并没有参与到实际的一线开发，以协助开发为主的 SIE 日本工作室则参与其中，这使得蓝点工作室依旧有很好的助力，即便公司的创始人之一的奥尼尔在 2019 年去世，也没有太大地影响项目的进度。而且有了过去的完全重制的经验，蓝点工作室更为驾轻就熟，如果不是要等待PS5的首发,《恶魔之魂 重制版》的面世或许还要提前不少。

和《巨像之咆哮 重制版》相同，新版的《恶魔之魂》也采用 4K/30 帧或者 1080P/60 帧两种制式，在不牺牲原作玩家对游戏预期体验（也就是各种玩法、逻辑和 AI）的情况下，结合新控制器 Dual Sense 的触感反馈对游戏的操作进行“微调”，此外制作组还为玩家带来更多可供自定义的内容，例如具有挑战性的“断裂模式”等。

听上去虽然简单，但毕竟 PS5 是新主机，而且《黑暗之魂》体量也不小，因此这部作品也成为蓝点工作室迄今为止接到的最为复杂的一个项目。当然，他们还是很好地完成了这项工作。

与重制过程相比，游戏的公布过程更加有趣。2019 年万圣节，蓝点工作室在他们的官方推特上发布了一张暗黑风格的节日祝贺图。并附上了一段颇具深意的文字。这让玩家开始浮想联翩，有人条分缕析，甚至可以说是穿凿附会，列举出科乐美旗下的《寂静岭》《恶魔城 月下夜想曲》和《潜龙谍影》、SIE 自家的《捉猴啦》《古堡迷踪》《抵抗》和《虹吸战士》等等。其中绝大部分 IP 和索尼有着千丝万缕的联系，而在这种无差别猜想之下，《恶魔之魂》也理所应当地被提及。

在为索尼第一方作品的移植和重制立下了汗马功劳后，与索尼紧密合作了许久的蓝点工作室是否会在 2021 年被前者买下是当下玩家们较为感兴趣的工作室相关话题之一。

结语 · 悬念

随着游戏业界的飞速发展，主机厂商越发重视第一方工作室的保驾护航。当然了，除了少量是“御三家”一手建立和培养之外，大多数工作室都是因其创造了一个个叫好又叫座的游戏世界，进而被大厂收为“亲儿子”，最为明显的例子是顽皮狗、Insomniac 和 Bethesda。在位列第一方之后也得以享受更多的资源倾斜，有更大机会成就更好的作品。此外，也有一些工作室是由于技术原因而被收购，而蓝点工作室自然有资格被索尼相中。

在蓝点工作室的官网上，“自豪、品质、卓越”的宗旨被摆在重要的位置，尽管他们当初因为种种原因无法成为很好的 IP 开发者，但是他们却以移植重制游戏入道，赢得了发展机会，从最初的高清复刻到后来的完全重制，在不断变迁并且越来越复杂的开发环境中依旧能保持很好的重制质量，也是蓝点工作室不断进步的体现。

当然，蓝点工作室的高层也曾透露，不想将工作室定义为一个“重制专业户”，而是希望重制积累足够的经验，然后开发自己的游戏。不过以他们的往绩和定位，继续成为重制大厂在所难免。在微软“壕无人性”地花费 75 亿美元收购了 Bethesda，并且表示将会继续大笔收购的情况下，索尼也不可能坐以待毙，一直和 SIE 旗下各大工作室保持着良好联系、并且证明了自己在图像处理方面确有一手的蓝点工作室，很自然成为了传言中的被收购对象。据消息人士透露，在通过了《恶魔之魂 重制版》的“考核”后，索尼与蓝点工作室正积极推进基于收购的谈判，特鲁什表示和索尼之间的合作亲密无间，希望能够在下一代游戏世代继续发展下去。

一旦收购成功，索尼将拥有一个重制领域上的顶级工作室为其不断翻新各种经典作品，吸引新老玩家尝试以保持 IP 热度；也能在 PS5 尚未站稳脚跟的情况下，很好地补充第一方游戏大作阵容。至于对蓝点工作室而言，他们又将迈出探索“重制”领域的又一步，至于能否真的能创造一个新的 IP 尚未可知，但大概在短期内都很难看到。


▲蓝点工作室的部分开发者合影。

人间喜剧

游戏历史上不为人知的大笔收购

文：80 后写稿佬　编：稀饭　美编：Juxi



尽管游戏大多时间都能带给我们欢乐和感动，但是感性的第九艺术创作的背后，并不是我们印象中的净土，更多是资本的博弈。于是各种大手笔的收购便时不时见诸报端：诸如 EA 花式买买买后各种糟蹋 IP，微软的大手笔收购贝塞斯达母公司 Zenimax 和《我的世界》的开发公司 Mojang，维旺迪强行收购育碧等事件，都是玩家们热议的话题。

然而在这些堪称广为人知的事件之外，历史上还有许多不太知名，却是充满了戏剧性的收购。这当中既有像连环套一般的商业收购，也有特别的抱团取暖式合并，更有公司试图“乘人之危”地将死对头收归己有，还有大鳄想要鲸吞顶级厂商以此作为进入游戏业界的“敲门砖”……

更为特别的是，这些收购案件之间，往往还有着微妙的逻辑联系，让这些收购彷如一出出伏线千里的大剧，显得格外有趣。

“套娃”式连环收购
——人生何处不相逢

这个案件的故事，要从一家叫 MicroProse 的公司说起，对于新玩家而言，这家不算高调的公司已然有些陌生，但我们只需知道大名鼎鼎的席德 · 梅尔是这家公司的创始人即可，而他开发的“《文明》系列”也是这家公司代表作，此外 MicroProse 还推出过《铁路大亨》和《XCOM》等脍炙人口的作品，但是这并不代表这家公司就能够在资本横流的业界站稳脚跟，事实上，他们屡屡遭受到财政危机的影响。

1996 年，资金不足的 MicroProse 开始大幅裁员以维持运营，就连作为创始人的席德 · 梅尔也离开了公司，成立了新公司 Firaxis——而这家工作室日后成为了《文明》和《XCOM》两大系列的主力开发商，可以说是继承了席德 · 梅尔最宝贵的 IP 财产。

但虽然席德 · 梅尔“脱离苦海”，但 MicroProse 却没有摆脱困境，他们在寻找一个强有力的“接盘侠”来将公司拯救于水火之中，而真命天子“似乎”在 1997 年便露出了真身。

这一年，通过发行“《毁灭战士》系列”和《雷神之锤》而在业界混得风生水起的 GT Interactive（简称“GTI”），继续着他们的豪购之旅，此前他们就已经收购了包括《猎鹿人》的开发商 WizardWorks 以及拥有《毁灭公爵》发行权的 FormGen 在内的多家游戏厂商，甚至还买入了时代华纳互动的欧洲分部，借机拓展西欧的软件市场。

当名声在外的 MicroProse 想要“卖身”，GTI 也给予了足够的尊重，准备用 2.5 亿美元的价码收购 MicroProse，如果收购一旦成功，这将会成为到当时为止游戏史上最大一笔的收购案，此后要一直到 2002 年时，微软收购 RARE 时花费了 3.75 亿美元，才能超过这个纪录。

双方已经就价码问题谈妥，也得到了双方董事会的一致认可。交易公告发布之后，MicroProse 的股价一度飙升。但是



◀除了游戏，GTI 甚至还曾经是攻略书籍的发行商（注意封面左下角的标志）。

在交易正式生效之前的两个月，GTI 方面却指出因为交易“时机不对”而搁置了这项收购。后来有媒体深挖这桩背后原因，才爆出是双方原来是在如何支付开发费用时产生了“根本性”的分歧，具体来说是 MicroProse 坚持保留立即支付开发者费用的传统，但这和 GTI 的收购初衷相悖。

其实在 1996 年末，GTI 的净收入已经全面缩水，他们原本还是全美第一零售商沃尔玛的独家 PC 游戏发行商（也就是游戏要在沃尔玛上架必须通过 GTI，此外他们还是全美第二零售商 Target 的主要消费软件供应商），但是这个资格在 1997 年 3 月被取消，让他们在游戏市场的占有份额和股权回报率进一步下降，历史上首次出现了亏损。



▲ MicroProse 这个品牌旗下有着大量优质的策略和模拟类游戏作品。

这时候如果 GTI 再按 MicroProse 的方式去支付开发费用，不仅违反了他们的传统，更会进一步加剧公司的财政危机。

于是双方最终不欢而散，而且各自在接下来的日子中沉沦挣扎。

尽管 GTI 在 1998 年找到了一度扭转颓势的法宝——他们在五月为 Epic 发行的《虚幻》以及在十月份发售的《猎鹿人 2》都有着不错的销量，这使得他们在当年度扭亏为盈，并且在买入了 OneZero 之后，也成为了成为最早拥有网络娱乐网站的游戏企业之一。

但好景不长，在 1999 年第一季度，GTI 实行资产重组，发现亏损超过 9000 万美元，整个年度亏损超过 2.5 亿美元（刚好是收购 MicroProse 的金额），公司 CEO 也被迫下台，曾几何时风光无限的 GTI 也陷入到危机之中。

另一方面，错过了被收购机会的 MicroProse 不仅因此估价大幅度下跌，同时为了找来新买家，他们只好进一步缩编，不得不关闭了位于奥斯丁的工作室，公司由于手上“《文明》系列”的版权问题而和 Avalo Hill 以及动视陷入了官非，不过唯一的好消息是由于孩之宝正准备打包收购 Avalo Hill 和 MicroProse，双方得以庭外和解。

最终孩之宝互动以每股 6 美元的价格收购了 MicroProse 公司的 91% 股票，总价格仅为 7000 万美元。

GTI 陷入危机，MicroProse 被孩之宝拿下，两者故事到这里似乎也应该再无交集。

但事实却非如此。

此前，GTI 曾向西欧游戏市场进军，而当他们业绩不佳时，法国游戏商英宝格（Infogrames）来了一波反向操作，试图依靠 GTI 在北美市场的良好渠道，帮他们打开北美市场。

在世纪之交，英格宝以股票加债券的形式，完成了总价 1.4 亿美元的收购，买下了 70% 的 GTI 股份，并且承担了超过 7500 万美元的债务。

一年之后，英宝格又花费了 1 亿美元将孩之宝纳互动入麾下，GTI 和 MicroProse 在一连串鬼使神差的巧合之下又挤到了同一屋檐下，真是人生何处不相逢。至于 GTI（也就是日后的雅达利 inc）和英格宝在此后多年纠缠不清，那就是另一个故事了。



▲发行《虚幻》给 GTI 成功地续了一阵子命。



▲ MicroProse 在被孩之宝收购后推出的游戏之一——《机甲战士 3》。

强强联手失败的例子
——EA 收购 Take-Two

就如大家更多知道的是贝塞斯达（Bethesda）而不是其母公司 Zenimax，说到 Take-Two（下文以 T2 简称），大家或许相对有些陌生，但说到他旗下的 Rockstar 以及 2K，那就无人不知无人不晓，因为旗下两大游戏发行品牌创造了许多业界纪录，也手握不少领域霸主级 IP，所以在当年，T2 成为了世界排名前三游戏领域企业。

在 T2 崛起的过程中，前文里说过的英宝格（也就是后来的雅达利 SA）有着突出的贡献，正是他们将旗下开发了前两作《横行霸道》的开发商 DMA Design 出售给了 T2，这才有了

后来 Rockstar North 以及震惊世界的《横行霸道III》。

同样地，前面说的“《文明》系列”在经过几番折腾之后，也被 2K 收入囊中，而且和以前雅达利以发行商的身份与席德 · 梅尔的新公司 Firaxis 合作开发“《文明》系列”不一样，在 2005 年《文明 4》发售前，2K 就已经完成了对 Firaxis 的收购，让这个 IP 终于不再漂泊，重新回到了它的创造者手中。

然而“《文明》系列”仿佛受到诅咒一般，每一个 IP 拥有者都会陷入财政困难，乃至于遇到各方面的纷争。

从 2005 年开始，T2 就麻烦不断。由于“热咖啡”事件的持续发酵（要了解事件始末，请自行百度，此处不便透露），美国娱乐软件分级委员会 ESRB 将上市不久便掀起了购买狂潮的《横行霸道 圣安德列斯》确认为 AO 级（18 岁以上）游戏，美国互动娱乐商会 (IEMA) 随即将已经摆上货架的游戏全部下架，只有少部分产品被换上了新标签后重新上架，更多的存货被一车车地运回 Take-Two 的总部，对于已经售出的游戏，Rockstar 被迫用高于零售价格的回购价召回那些商品，尽管有少数人出于“收藏”目的拒绝了召回，但是仍然有许多人愿意在体验过游戏之后再赚一笔。

然而麻烦仍在继续，全美各个阶层都掀起了一股“清算”T2 的运动：美国众议院以 355 票对 21 票的结果，通过对 T2 在“游戏中隐藏色情桥段却没告知 ESRB 协会，是很明显的欺骗行为”的指控。当时在积极准备竞选美国总统的希拉里 · 克林顿在声明中表示“《横行霸道》这样的游戏偷走了我们孩子的纯洁。”洛杉矶市为此向 T2 提出起诉，密歇根、伊利诺斯等州提议立法限制 M 级（17 岁以上）游戏。

正所谓上有所好下必甚之，精英阶层中也不乏落井下石者，如著名律师杰克 · 汤普森，他四处奔走，游说政府部门出面限制 M 级游戏，任何与游戏暴力案件沾边的罪案他都抢着去当控方律师，摆出了和 T2 势不两立的姿态。平民之中也不乏“仗义执言”的人，一位 85 岁老妇人为其 14 岁的孙子发起集体诉讼，声称游戏发行商 Rockstar 和其母公司 T2 犯有欺诈等多项罪名。而一些民间团体更是来到 Rocktar 总部举行抗议活动，对《圣安地列斯》以及即将发行的《学园坏小子》提出抗议，表示这些内容会让自己的孩子变成校园恶霸。

这场轰轰烈烈的“批斗大会”对 T2 不仅在声誉和法律层面造成了影响，更是在经济上给予了 T2“会心一击”，光是召回《横行霸道 圣安德利亚斯》就已经让他们损失了超过 2500 万美元，更为麻烦的是，随着人们开始深挖这家隐藏在 R 星和 2K 光环背后的游戏业巨头，越来越多的问题开始浮出水面。

2007 年，T2 创始人莱恩·布兰特被指控伪造商业记录罪。在有力的证据面前，莱恩不得不承认罪状，并且在配合调查的情况下争取减刑。T2 的其他高层也随即陷入了财务丑闻的调查当中。这让 T2 的股价大幅度波动，许多股东都意欲抛售其股票避难，T2 也试图寻找一位合作伙伴进行合并以渡过难关。

然而，当另一家游戏业巨头 EA 对 T2 的合并请求表现出兴趣的时候，一切又发生了改变。

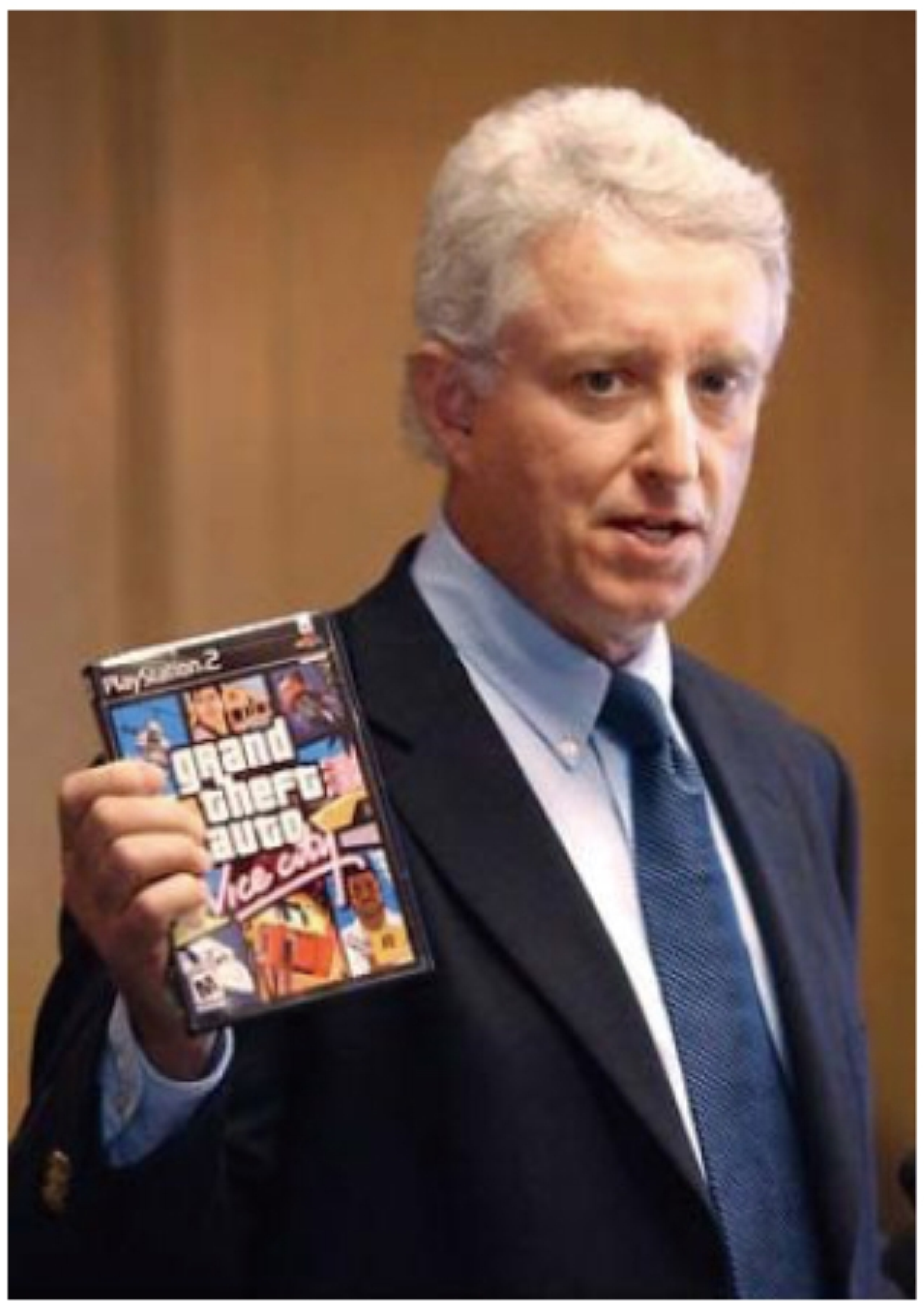
总体来说，T2 和 EA 两家巨头在诸多游戏领域有着竞争关系，尤其是在体育游戏领域，2K 系列的强势崛起对已经在该领域称霸近多年的 EA 产生了严重威胁，如今一方落难，另一方自然不会放过这个“落井下石”的机会，毕竟一旦收购成功，



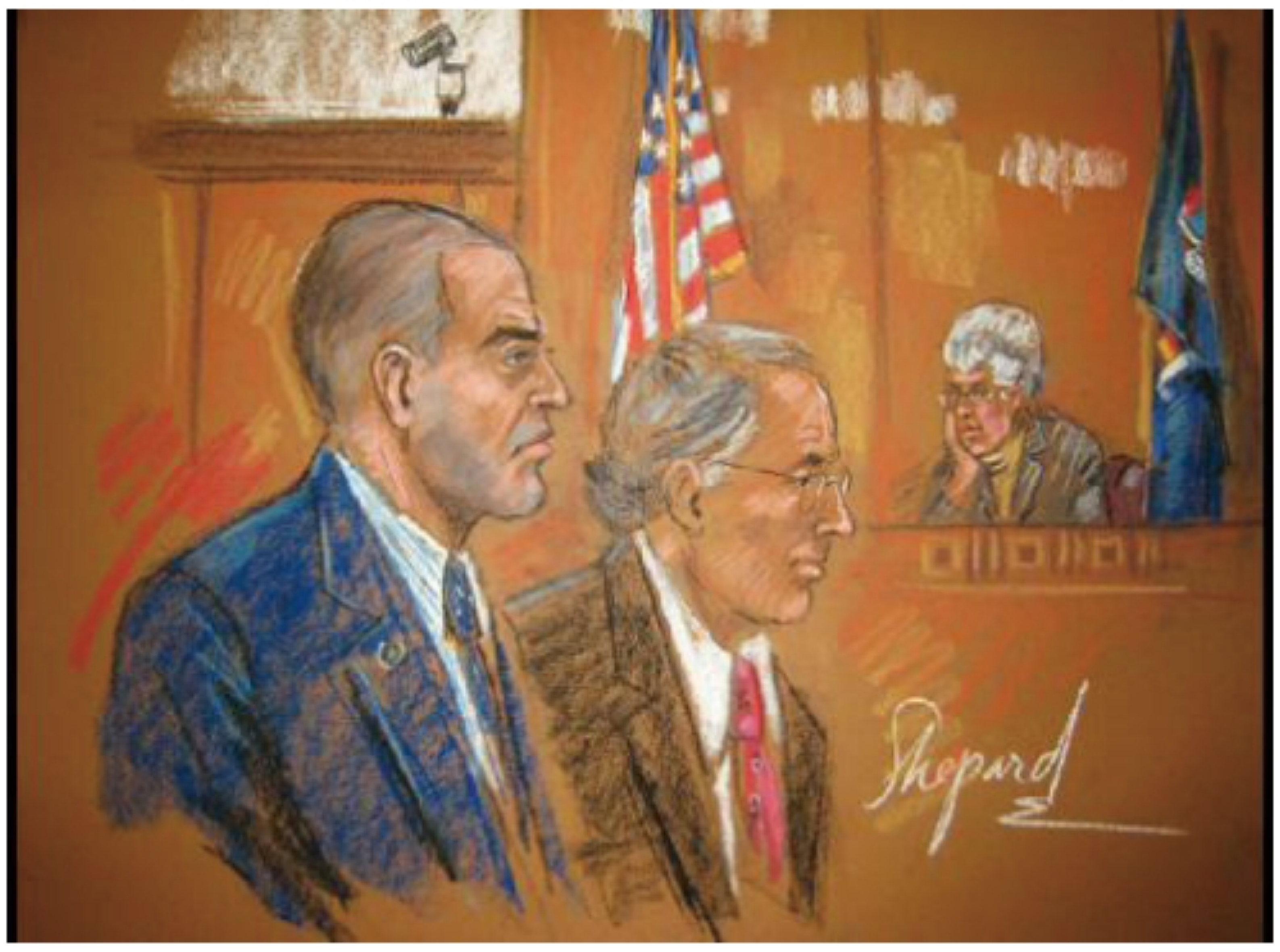
▲为了致敬 DMA Design，甚至有粉丝给《横行霸道 V》做了 MOD，让玩家角色能够穿上有这家公司 LOGO 的衣服。



▲为了回应希拉里的蹭热度兼落井下石，R 星把她做作的政客笑脸直接做成了自由城中“快乐女神像”的脸。



◀杰克·汤普森当年拿“《横行霸道》系列”大作文章，并以此提升自己的知名度。



▼描绘莱恩 · 布兰特出庭面对指控的画像，值得一提的是这位 T2 创始人在 2019 年不幸去世，享年 47 岁。

便意味着 EA 除了拥有体育游戏领域的绝对制霸之外，还可以将“《横行霸道》系列”、“《荒野大救赎》系列”、“《马克斯·佩恩》系列”连同当时的新 IP《生化奇兵》等一同收入囊中。

在此之上，EA 还有更深远的考虑，那就是法国游戏巨头维旺迪在 2008 年基本完成了对动视和暴雪的收购合并之后，对 EA 已然形成了实质性的威胁，而如果他们与 T2 强强联合，或许能稳固他们在北美游戏市场的“龙头”宝座。

因此在 2008 年 2 月，EA 以每股 25 美元的价码对 T2 的董事会提出强势收购，在遭到拒绝之后，EA 迅速提价到每股 26 美元，总价共计 20 亿美元，并且向面向大众收购。

之所以 EA 这么着急推进收购，除了维旺迪已经“兵临城下”，还因为在当年 4 月 T2 将推出《横行霸道Ⅳ》，考虑到这个 IP 此前创下的恐怖纪录，这款大作一旦发售，毫无疑问将会是现象级作品，即便后来证明《横行霸道Ⅳ》“仅”卖出了 2800 万份，营收也“仅”有 20 亿美元，但这也不是一般游戏所能比拟。

然而 EA 的如意算盘并没有打响，25 美元的价码同样遭到拒绝，T2 以公告回应，原因自然是因为报价太低，与其如此倒不如在《横行霸道Ⅳ》发售之前不再与任何企业进行任何有关收购的谈判。此举无疑激怒了 EA，他们在 3 月份干脆以美股 25.74 美元的价格发起恶意收购，而 T2 自然也不会坐以待毙，两者在商业层面上进行了一番交手。

最终在 2008 年 9 月，在美国联邦贸易委员会的介入下，EA 方面放弃了恶意收购。双方重新坐到谈判桌上，但这时候最佳的收购时机已经错过，T2 已然站稳了脚跟，光是《横行霸道Ⅳ》创造的收入已经和 EA 的收购价码相仿，这让他们在谈判中更有底气，EA 也因此知难而退。在 2009 年 1 月，EA 正式宣布放弃了对 T2 的收购。

尽管逃脱了 EA 的“魔爪”，加上《横行霸道Ⅴ》和《荒野大救赎Ⅱ》等现象级作品加持，让 T2 的财务表现再次变得健康，但是 T2 在当下仍然未能高枕无忧。目前 T2 市值在一百亿美元左右徘徊，当同样拥有着诸多“印钞机”属性 IP 的 Zenimax 都可以被微软鲸吞，只要那些千亿大厂愿意，T2 或许也有被“鲸吞”的一天。

2019 年 3 月，当微软蓄力为即将到来的第九世代主机之争而磨刀霍霍，大手笔收购各式工作室时，即便当时他们还没到扔出“收购 Zenimax”这颗战术核弹之前，作为对手的索尼就已经嗅到了“山雨欲来风满楼”的味道，因此也在积极地筹备“干一票大的”。

有媒体曝出，在索尼的年终会议上，收购 T2 也进入了高层会议的讨论范畴，对于 2018 年整体净利润高达 82.62 亿美元的索尼而言，虽然不可能把所有收益用在收购上，但是要收购市值百亿美元左右的 T2，只要下大血本还是能够实现的。只是索尼采用了相对保守的策略，他们“仅仅”花费 2.3 亿美元买入了关系密切的 Insomniac。

当微软以 75 亿美元的天价“鲸吞”Zenimax，将“《上古卷轴》系列”和“《辐射》系列”等 IP 全数纳入自家独占阵营之际，如今市值已经重新回到千亿美元的索尼会不会趁着《横行霸道Ⅵ》和《荒野大救赎Ⅲ》尚未有确切的消息时再度出手，真正对 T2 发起收购？

我们拭目以待。



▲“收购专家”EA，被买过的都说“好”。



▲《横行霸道Ⅳ》本篇和两个 DLC 为 T2 带来了惊人的利润。



▲ Epic 游戏商店甚至都免费送了，还是没有解开游戏界的最大谜题之一：到底还有谁没买 GTA5！？

一路买买买！
——微软的豪购历史



在业界的普遍印象中，EA 是得到了新工作室、压榨完 IP 最后剩余价值后便弃之如敝履的典型代表。而事实上，2000 年前后在软硬件领域全面入局游戏界的微软其实向来也有“买买买”的传统，而且花费更大，当中失败者也不少，但这没有改变微软的策略，毕竟与其费力创造一个竞品，来与市场上的先行者竞争，倒不如收购一个具有潜力成为龙头的企业，再借用资本的力量快速地在那个领域取得成就。

于是当微软在软件领域做得不错，正准备向硬件进军的时候，他们一度和世嘉走得很近，有一支团队专门和世嘉进行系统定制合作，为 DC 主机度身订造了 WIN CE 系统。实际上微软同时也是在考察世嘉主机的潜力，评估是否直接将世嘉的主机业务乃至这个公司都收归旗下。



▲在 PlayStation 纵横业界的年代，世嘉的土星的确曾是一个有一定威胁力的对手。

对于微软的野心，世嘉内部也不是没有察觉，但是正因如此，原本内部就有着明显间隙的他们因此变得更为分裂。前 SCEA 高管、时任世嘉美国分部总裁的斯托拉便是这项计划的积极推进者。

可惜日本世嘉本部向来对美国世嘉抱有极强的戒心，即便是美国分公司当年一力将 MD 主机打入欧美市场，并且让世嘉的游戏文化植根于北美的前总裁卡林斯科也会因为“信而见疑，忠而被谤”的遭遇，最终悻悻而去。斯托拉这位“说客”更是并不怎么受待见，于是他的提议遭到日本世嘉高层的强烈反对。

另一方面，比尔 · 盖茨更希望将 Windos 操作系统完整加入到自家新硬件中，这样一来他们就能够轻松地将 PC 端的游戏移植到新主机上，快速与主机市场接轨，也能快速提升自家主机的占有率，避免在其他主机都已入局第六世代主机之争的情况下，自己的新主机落后太多。由于世嘉并没有打算全面接入 Direcx 等多媒体编程接口，加上这时的世嘉主机在欧美市场上的占有率已然被索尼完全反超并拉开一段难以弥合的差距，微软对于世嘉的兴趣也迅速消退。



在收购世嘉不成之后，微软又将目光放在了另一家巨头——任天堂身上。更准确地说，在 Xbox 项目上马，盖茨开始畅想自己占领客厅的未来时，微软就向整个游戏业界的金字塔顶端抛出了橄榄枝，套用《破坏之王》里断水流大师兄的经典台词，那就是“并不是针对谁，而是在座各位都是我的收购对象”。



▲虽然当年未必有人相信，但从今天的角度来看，微软硬件 + 任天堂的游戏这个组合还是挺强大的。

尽管这些都是业内顶级的担当，但是在体量上和市值接近 6000 亿美元的微软相比还是不过尔尔，但让人意想不到的是，微软的“钞能力”也有失效的时候。

微软向 NOA 的总裁荒川实提出了收购邀约，起初这位任天堂当时的“二号人物”并没有太过在意，毕竟在此之前微软毫无硬件开发的经验，但是当后者将新主机的硬件规格公开后，任天堂才真正重视起来。

Xbox 使用了定制英特尔奔腾 3 处理器搭配英伟达 GPU，支持 1920x1080 的最大分辨率的高清电视电影和游戏模式，同时还使用了 64MB 的统一内存、8GB 的硬盘、网络适配器、256 个声道和 64 个 3D 声道，各项配置都远胜于同世代主机。

微软那时候的想法很简单：当年任天堂的主机与 PlayStation 相比在性能上并没有明显的优势，和微软的新主机相比更是不可同日而语，这从资本的角度来看，何不让微软来负责硬件部分，任天堂就专心在软件领域让《马力欧》《森喜刚》《星之卡比》和《宝可梦》等超人气 IP 发光发热，这更符合资源合理优化配置的“金科玉律”。

然而在任天堂看来，却是有另一番解读。和那些以“互联网思维”主导、甚至要亏本卖出主机来占据市场份额的主机厂商不同，讲求利益最大化的任天堂，倾向于让售价比起其他同行都低的主机还能成为营利的项目。

而且任天堂向来希望将所有的主动权揽在手中，虽然当年也试图和索尼深度合作，推出使用 CD 和卡带作为载体的 PlayStation，甚至连原型机都已经就绪，但这个项目最后时刻被叫停，原因众说纷纭，最为公认的答案是：山内溥识破了索尼的野心——索尼可以借此生产兼容机，既能读取任天堂的游戏，又能游玩他们特制的游戏，于是便叫停了项目，而索尼则是独立接续了项目，打造了第五世代的王者主机——初代 PlayStation。

尽管后来在 2018 年，“PS 之父”久多良木健语焉不详地否认了这个说法，却是有种欲盖弥彰的感觉。经此一役，任天堂无疑对这种“软硬”合作更具戒心。

另一方面，此时任天堂的次世代主机 GameCube 已经进入实质性研发阶段，这也是任天堂难得地使用了高规格硬件，和 Xbox 的硬件差距不太明显。而一旦此时投入微软的怀抱，不但前期投入的大量成本打水漂，更是要承认自家主机并不如其他厂商，而且坐在台前主导和微软进行了七八次深入谈判的又是“功高盖主”的荒川实，无论是哪一样都不会让任天堂的总裁山内溥满意，毕竟当时的任天堂是山内家的家族企业。

无独有偶，对于微软在游戏产业的宏大愿景，另一家游戏软件行业巨头 EA 也是嗤之以鼻。是的，EA 这家一向以资本吞并别人的公司也遇到了“他朝君体也相同”的境况。

和任天堂类似，EA 也有过被裹挟进入主机市场的经历，当年他们的创始人霍普金斯矢志要打造 3DO 主机，并且成立了新的公司来推进这一业务，虽然表面上是独立操作，但作为“兄弟单位”的 EA 自然要全力支持。结果由于缺乏经验等种种原因，这台主机最终未能成功，连带 EA 也受到影响，这让 EA 对于将自己的命运与一个平台绑定颇为忌惮，如今新出现的合作方是家大业大、没有主机开发经验、收购往绩也不算好的微软，更像是当年的 3DO“复制并加强版”，一旦微软抽身（尽管最终没有），对于微软而言甚至称不上“壮士断臂”，但对于 EA 而言却是灭顶之灾。

最终 EA 回绝了微软的收购，只是作为友好的发行商进行合作，并且继续在收购并毁掉其他 IP 的路上越走越远。这波双重标准很是符合“灯塔国”的特色。

除此之外，时任微软 CEO 鲍尔默还联系了史克威尔，双方进行了深入的接触，并且在收购问题上达成一致，只差最后签订协议，微软就能将这家拥有“《最终幻想》系列”的 RPG 大厂招致麾下。然而，故事到这里开始了意料之外又情理之中的转折。

在某鱼上卖过东西的小伙伴们或许会有这样的经验——买家如果不大刀小刀砍一波，而是爽快地成交，我们反而会心里犯嘀咕，觉得自己是不是卖便宜了。这可不仅仅是我辈“干饭人”的专属，当微软挥舞着支票本颇为爽快地答应了史克威尔的报价，甚至为此举办一个小型祝捷酒会的时候，史克威尔却开始犹豫起来。

于是就在交易的前夜，以时任副社长铃木尚为代表的史克



▲极其罕见的 Nintendo PlayStation 主机。



▲ 3DO 主机的失败为许多试图入局主机行业的游戏厂商敲响了警钟。

SQUARE



▲动视暴雪收购 King 的价格高达 59 亿。

威尔高层突然改变了主意，他们宣称史克威尔对于自家的估值一直存在偏差，因此而暂时撤回协议，并且再次提高要价。根据铃木尚后来的陈述，在和艾尼克斯合并之前，他们的市值已经高达 1500 亿日元（约合 14 亿美元左右），从中不难看出，他们对微软的最新要价应该会基于这个数额进行浮动，甚至有传条件是要价 15 亿美元，而且只出售 50% 的股份。

且不说这个传言的真实性，游戏历史上超过或等于 15 亿美元的并购案也不过八次，最早出现的一次还是在 2005 年的万代与南梦宫并购案。而如果微软全额买入史克威尔则需要 30 亿美元，如果这次交易达成，那这个数字直到 2015 年动视暴

雪收购 King 的时候才会被超越。以上这些充分说明，当时的这笔收购金额是何等巨大，更从侧面说明史克威尔的坐地起价是多么夸张，而鲍尔默衡量再三之后，最终选择放弃。

不过微软在这一波收购潮里也并非毫无收获，他们的支票本成功地吸引了科乐美和 TECMO 加盟，并且强势收购了与任天堂关系密切的开发商 RARE，还从世嘉挖来了彼得·摩尔……尽管这些收购并不足以让他们在登陆日本市场时获得预想中的成功，但以大把的钞票换来了技术、人才和资源快速积累的微软，最终的确在主机领域站稳脚跟，成为新世纪以来“御三家”的一员。



抱团取暖

如果说 EA 收购 T2 或者微软收购世嘉任天堂都是行业龙头的“神仙打架”，而且最终都未能形成强强联合的姿态，以下这些厂商的合并，就多了更多烟火气息。

随着日本泡沫经济的破灭，再加上 1998 年的金融危机遗毒，以及新世代游戏在开发过程中所需要的技术、时间和人力成本都不断增高，平均每个游戏的开发成本差不多要 3 亿日元，大型游戏甚至要超过 50 亿日元，这使得许多游戏企业都陷入困局中，即便是大厂也未能幸免。于是，在 21 世纪初兴起了日系大厂之间的抱团，许多知名企业纷纷结合，变成了今天我们看见的模样，其中包括：万代与南梦宫，世嘉和 Sammy，还有史克威尔和艾尼克斯。

这些企业抱团行为，目的无非是改善财务体制和稳固根基，确保开发环境和那些重点开发的 IP 有足够的资源倾斜，留住人才之外通过叠加的名声吸引更多的知名人才加盟，如果以此为出发点，那这种联盟就不止于表面上的两两抱团取暖，理论上是多多益善。所以这些公司在两相联手后，又开始觊觎那些曾经辉煌但如今体量较少的游戏企业，其中最为活跃的就是史克威尔艾尼克斯。

在史克威尔在成功“劝退”微软之后，他们在 CG 电影领域将这些年积累下来的家底败掉了一大部分，虽然铃木尚透露，这笔高达 160 亿的亏损很大程度是由索尼承担，所以并不是日后史克威尔和艾尼克斯合并的主要原因，但显然这两家 RPG 大厂合并，也不是一些玩家所认为的那样——即“《最终幻想》系列”的光环吸引了艾尼克斯前来投奔。

据后来资料披露，艾尼克斯早在合并前的两三年就有收购史克威尔的计划，在当时看来，两者之间最终的合并虽说是艾尼克斯主导，但也算是相互成就。

相互抱团并不是史克威尔和艾尼克斯的最终目的，在成功合并之后，双方的财力在短时间之内形成强大合力，这可以让他们可以继续吸纳更多的厂商来成为他们的助力。

首先被成功收购的是 Taito Software（大东）。这家企业创造或是发行了不少经典，从七十年代末的《太空侵略者》引领了街机游戏的黄金年代；到八十年代的“《太空战斗机》系列”，则成为那十年所发售的数百款游戏中的代表作之一；到九十年代中期的《泡泡龙》和《电车 Go！》又一次风靡街机厅，即便进入 21 世纪之后街机产业陷入了衰退，但大东依旧在街机、掌机和家用机领域都有所建树。

渴望在街机市场上有所涉猎的 SE 于是以总价 451.6 亿日元（约合 4.09 亿美元）的价格收购了大东，使其成为旗下子公司。而在收购期间，大东依旧出品了多款作品，其中代理发行的《料理妈妈》和《逃脱大师》两款人气之作，看上去依旧强势。

不过 SE 的野心并不止于此，随着他们收购的深入，大东成为了 SE 的全资子公司，随后 SE 对其业务进行了分拆和重组，原本的大东在实质上已经被解散，尽管 SE 在 2010 年注册了新的 Taito Soft Corporation，但是其实和以前的大东已经完全不同，过去一年发行数十款游戏的日子一去不复返，新的大东主要负责在移动游戏平台（包括手机和如今的 NS）上发布一些游戏，数量也是急剧减少。这是时代使然的优胜劣汰还是 SE 的操作失败，相信各位自有答案。

但这并不妨碍 SE 继续发起收购，他们下一个瞄准的是“《死或生》系列”和“《忍者龙剑传》系列”的开发商 TECMO。

2008 年，SE 以当时 TECMO 股价上浮 30% 的金额对这家公司发起收购，总价码超过 2 亿美元。但或许是因为看到了大东的下场，又或者是价码和自主性未能谈妥，最终 TECMO 拒绝了 SE 的收购要约，而是选择和光荣抱团，组成了今天的“光荣特库摩”。

但 SE 也没有灰心，他们转眼就向曾经发行了“《古墓丽影》系列”、“《盟军敢死队》系列”和“《冠军足球经理》系列”等作品的英国厂商 Eidos 发起收购，总价约合 1.2 亿美元。在成功收购后，SE 将其欧洲分公司与 Eidos 主体合并，组成了新的 SE 分部，成为 SE 全球推广的重要助力，Eidos 也依旧保有自己的品牌名称，在上海和蒙特利尔设有工作室。

当然，尽管 SE 进行了这些重要收购，铃木尚还是在 2012 年时颇为“事后诸葛亮”地宣称当年的合并是个“彻底的失误”，并且以收购前史克威尔市值高达 1500 亿日元，合并后到了 2012 年才达到 1240 亿日元作为佐证。不过随着近几年 SE 转型，他们的收入屡创新高，光是 2016-18 三个财年，他们的净利润就已经超过 1000 亿日元，大概也没有人再质疑当年这桩合并案乃至后来的一系列收购是否一个错误。

无独有偶，当 SE 明里暗里进行着一系列收购好戏外，在世嘉和 Sammy 的合并背后也有些相对少为人知的故事。和艾尼克斯主导与史克威尔的合并相似。尽管世嘉的名声更大，但是收购的主动方却是 Sammy。▲图 31

在拒绝了微软进行收购，并且 DC 遭遇惨败而退出主机硬件市场之后，世嘉经历了五年的亏损和两年的销售额大幅下滑，这让他们的业绩和口碑都跌倒了谷底。诚然，世嘉在游戏制作方面无疑是上佳的，但此前作为第一方开发商的他们向来都为自家主机服务，而作为一个既有开发也有发行业务的纯粹第三方，世嘉还算是“新人”，再加上世嘉在那几年颇为混乱的营销和运营理念，让他们确实需要一个好的帮手。而和 SE 在合并之后才寻求收购不同，在世嘉寻求外援的过程中，就呈现了多方合作的可能性。

对世嘉的需求作出反应的有三家，分别是主营弹珠台和老虎机业务的 Sammy、日本第二大街机游戏厂商的南梦宫和“名闻遐迩”的 EA。

世嘉和南梦宫在 2001 年开始在街机领域深度合作，但按照《日本时报》的报道，两家在 2001 年的年销售额总和才 3584 亿日元，并没有明显的“一加一大于二”的效果。

随后世嘉又与 Sammy 成功牵手，双方在 2003 年 2 月签订了协议，将在 2003 年 10 月完成收购合并。但在 4 月，南梦宫也发起了合并要约，以此作为和世嘉战略合作的深化。更重要的是，Sammy 表示南梦宫的出价将不会影响 Sammy 与世嘉的协议，这可以有双重解读，一是 Sammy 认为南梦宫的行动不会成功，但我们或许会更希望是另一个答案，那就是可能存的三方抱团。

据《任天堂世界》统计，一旦世嘉和南梦宫合并，在体量上将会超越任天堂、科乐美以及刚刚合并的 SE，成为日本最大的主营游戏产业的企业，而如果 Sammy 也加入，这个“三巨头”将会对日本乃至世界游戏行业产生巨大的影响。

可惜这个宏伟的构想仅仅存在了一个月就戛然而止，在世嘉最终明确表示没有进一步跟南梦宫合作意向，南梦宫随即宣布撤回和世嘉的合并要约；但与此同时，Sammy 也暂时叫停了和世嘉的合并谈判，原因是双方在如何整合业务方面存在着“理念上的差距”。这可以看作是世嘉的谈判技巧，毕竟世嘉在 4 月份的财报显示公司已经逐渐恢复利润，这让他们有了更大的底气的寻求更高的要价，最终世嘉和 Sammy 在 2003 年末，才达成了最终协议，而南梦宫则是在 2015 年被万代以创历史纪录的 17 亿美元进行收购。这一纪录保持了近十年，直到 2014 年才被“脸书”收购 Oculus 以及微软收购 Mojang 这两笔大交易所打破。

至于在本文中贯穿了大部分环节，“哪儿都有你”的 EA，则早已经将目光投向了 Jamat Mobile 和 Criterion Games 身上。前者是 EA 布局移动游戏行业的重要棋子，为此他们创公司纪录地花费了 6.8 亿美元，也是当时最大的手游厂商收购案，总的收购金额仅次于万代与南梦宫合并，位列当时历史第二。Criterion Games 是 RenderWare 引擎的开发者，以这个引擎开发的《横行霸道 圣安德列斯》以及其中的“热咖啡”小任务，成为了 EA 收购 T2 的其中一个契机，使我们的故事再次形成了微妙的呼应。



■微软25亿美元收购Mojang在当年引起轰动。

▲被 EA 收归旗下的 Criterion Games 最近正好碰到许多 EA 工作室都会有的糟心事：他们负责的《极品飞车》新作被叫停，工作室被拉去帮忙开发“《战地》系列”新作……

结语

巴尔扎克的巨著——由九十多部相互独立而又有所联系的小说作品所组成的《人间喜剧》，被誉为“资本主义社会的百科全书”。而现实却总是比小说戏剧更为荒诞。别的不说，光是看看游戏业界的这些资本的操作，当中千丝万缕且又错综复杂的关系，小心翼翼的试探与雄心壮志的豪购，双方乃至多方之间的博弈，就颇有《人间喜剧》的意味。

尽管对于我们玩家而言，能不能玩上好游戏才是王道，但游玩之余看看厂商们附赠的一幕幕“大戏”，也不失为一种另类的享受。

游戏评台

2020 年末 ~2021 年初注目作品深度点评



维京战歌永存心间

刺客信条 英灵殿

机种：PC/PS4/PS5/XOne/XS
厂商：Ubisoft
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2020 年 11 月 10 日
对应人数：本地 1 人
售价：469 港币

公元 873 年——游戏背景开始的年代，也是一个不太为大家所关注年代，因为此时正值唐末年间，政局混乱战火四起，盛唐光景已然不再，唐王朝的半截身子也已经入了土；而在世界地图的另一头，位于北大西洋的英格兰，更是处于一个危险的局面——维京人大举南下，除了英国国父阿尔弗雷德大帝自己所统治的“一亩三分地”威塞克斯，整个英格兰几乎都被维京人攻占了。而正是在这个年代里，阿尔弗雷德大帝力挽狂澜，在此后数年间就逆转了局面，而且还颇具传奇性——维京人古思伦在 878 年 1 月率兵偷袭，痛击阿尔弗雷德；但是转眼几个月后就被阿尔弗雷德反击于爱丁顿战役，被迫接受基督教并从威塞克斯撤退以维持永久和平。

听着有点心潮澎湃了是吧？不过别急，游戏的主角并不是阿尔弗雷德大帝，而是他的对手——维京人艾沃尔。将背景放在了维京人身上的《刺客信条》，少了几分刺客的优雅和冷静，多了几分北欧战士的狂傲和勇猛。这在游戏的战斗上就能体现出来，无论是一手持盾一手持斧，还是双持钩斧，甚至是双持体型巨大的丹族斧，你能想到典型维京人的作战特征，都能够得到还原；而各个武器的打击手感也有着明显的区分，例如钩斧的“小快灵”和巨剑的“势大力沉”鲜明而独特。

本作一个很重要的变化就是取消了等级系统，改为了强度



PDF微信：bfwz888888

系统，强度则取决于玩家学习技能的数量。在前两作中敌人等级高出玩家自身 3 级就很难打了，而本作中敌人的强度提升后防御力和血量并无显著提高，这也使得越级强杀不再是可望不可及的事情；此外，在学会高级暗杀后，只要按对 QTE 就能无视强度差直接秒杀强敌（当然，强度相差太远的话还是无法暗杀的），这些改动都是本作强调动作性的具体表现。

故事线也相当厚道，60 小时的通关时间让人直呼“好家伙”，涵盖挪威、英格兰、文兰和神界阿斯加德的广阔地图更是满足了喜欢在超大地图上打卡拍照的玩家——自然，大地图也意味着探索要素是少不了的。不同于之前作品的满地图问号，这次地图上终于不再显示这些让人烦躁的符号，取而代之的则是以各种颜色来区分类型的探索要素，想要找居民地和武器强化素材？那就去找金色的财富要素；想要探索文化古迹？那就去找蓝色的图标。如此设定让玩家能够清楚地知道自己如何获得所需之物，而不至于跑大老远走近问号，却发现自己根本不需要这东西——如果是这样，那才是真正的道德沦丧和人性扭曲（笑）。

值得一提的是，本世代版的游戏可以免费升级为次世代版，而次世代版的表现也同样令人满意。4K/60 帧的画面以及光影贴图的进化全方位碾压本世代版本，在读盘方面更是得益于 SSD 强大的快速读写能力而缩减至 20 秒——要知道，本世代版的读盘时间可是接近1分钟。

游戏依然存在不足之处——游戏发售后不久有出现过一些恶性 BUG，例如存档损坏、无法触发关键剧情等。虽然经历了多次更新，但部分 BUG 没有根除干净。即便如此，这仍然是这几年来最值得尝试的一款《刺客系统》作品。

“维京”味儿：★★★★★
点评人：好汉饶命

●“攻略”兰蒂芙，Yes!

游戏中兰蒂芙可谓才貌双全，不仅拥有一张充满魅力的容颜，还能齐家治“国”，再加上长得实在是太像前作女主卡珊德拉，不少玩家都对她颇有好感。许多人肯定也在想能不能跟她有点故事呢（笑）？虽然身份关系特殊，不过这样似乎并不是什么大不了的事。带着兰蒂芙游山玩水打恶霸，最后顺理成章地“攻略”是游戏中令人难以忘记的光景。



万恶之源，经典再现

恶魔之魂 重制版

机种：PS5
厂商：SIE
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2020 年 11 月 12 日
对应人数：本地 1，在线 1~6 人
售价：568 港币



当全世界都接受认可，并喜欢上“魂 like”玩法时，索尼选择重制第一部“魂”作品《恶魔之魂》，并让其作为 PS5 首发阵容之一，这不仅让之后才接触到这个玩法的新玩家们感到新奇与兴奋，对于之前体验过的老玩家而言，更是一个来自官方的认可，谁也不曾想到，十一年前那晦涩难嚼的古板动作 RPG，如今成为游戏风向的领路人。

《恶魔之魂 重制版》的成功不外乎两点，其一是原汁原味保留了 2009 年的设计，只是单纯地强化画面，没有对玩法进行添油加醋。《恶魔之魂》作为系列玩法的开创者，篝火、魂、简单的战斗动作、丰富的 BOSS 战、死亡轮回等设定从最初便已构建完整，即便体验过之后的作品再来回顾，也不会感到粗糙简陋，甚至某些细节更加细腻，例如可以攀爬墙壁、仓库背包负重等设计。而许多昙花一现只存在《恶魔之魂》中的闪光点，更是后来者无法比肩。在当时或许过于恶意，如今看来则恰到好处，充满挑战，其中最引人热议的便是世界黑白倾向的设计，这个设计会根据玩家击杀 BOSS 时的状态，联机或是支线剧情中做出的选择，改变世界的布局，从而触发不同剧情线，最终揭开真结局。在整体设计上也体现出了宫崎英高早期的大胆与奔放，充满幻想，对比之下后续作品更显得束手束脚（换句话说后续作品的风格其实是更加统一）。

其二则是蓝点工作室配合 PS5 强劲机能带来的画面观感上的强化，对比起次世代初期跨平台作品，《恶魔之魂 重制版》是目前唯一一部能够展现出次世代画面高度的游戏。人物、物品、场景建模全部翻新，加入大量细节，再在没有光追技术的加成下，绚丽的光线火焰效果与浓厚的体积雾特效超越了同期开启光追的绝大部分游戏作品。而除了视觉上的强化，触觉与听觉的升级更是彰显出次世代不止是画面提升的进步，在不少场景中，玩家都可以通过手柄精细的震动和 3D 音效，更立体地感受到场景的环境结构，例如从铁门深处传来的恶魔嘶吼，这些都是画面以外，原版中无法体验到的强化。

《恶魔之魂 重制版》既有“魂”的噱头，又靠着华丽的外表快速抓住了新玩家的眼球，未修改过的游戏玩法保留住了酝酿 11 年之久的魅力。在使用 PS5 游玩《恶魔之魂 重制版》的过程中，设计上的超前并不会令人联想到这是最古早的作品，对于身经百战的“不死人”而言，《恶魔之魂 重制版》既带来了美好的回忆，也充满着仿佛系列续作一般的惊喜。对于索尼而言，这款作品更足以让玩家们对 PS5 树立起信心。

“受苦”度：★★★★★
点评人：六等星

●愉悦时刻

游戏依旧原汁原味，不过一些令人不满意的反人类设计还是进行了优化，例如背包满了可以直接把物品传送回仓库。可惜原先的便利 BUG 一个不剩，但新增的金币 BUG 实在是太香了，瞬间满级让游戏难度大打折扣。







硬核“种田”物语

天穗之咲稻姬

机种：NS/PC/PS4
厂商：Nintendo
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2020 年 11 月 12 日
对应人数：本地 1 人
售价：358 港币

就在 2020 年的十一月中旬，一款开发多年跳票数次的日系独立游戏——《天穗之咲稻姬》终于正式发售。本作中，在村山龙大老师可爱且具有亲和力的美术画风下，想必吸引了无数玩家前去购买，谁知上手以后才发现这是一款非常硬核的“种田”游戏。本作是一款以“日之惠岛”为舞台，融合了爽快连段战斗和日本传统种稻等可玩要素的和风 A · RPG。玩家在游戏中扮演佐久名公主，一边种稻，一边讨伐岛上的妖怪，最终成为人人敬仰的丰穗之神。之所以说本作是款相当“硬核”的日系游戏，主要是因为初始游玩本作时，各方面教程的缺乏会令玩家一时手足无措，但坚持下来以后，随着游玩时间的积累，会越发感到系统玩法方面是如此的具有深度。

种稻玩法上，由于玩家设定上是丰收神，稻子也分有色香美黏等参数，它们分别对应角色的各项能力数值，玩家要想更轻松地推进关卡，就必须得通过种稻来强化自身，稻子的强度即等于玩家的强度。游戏中的种稻步骤也非常细腻复杂，进行筛选育苗、整地、插秧、施肥等行动时，天气、温度、湿度等环境条件都会影响稻子的最终质量，初期在没有教程的状态下，玩家只能通过多次试错来熟悉，种稻的步骤与方法虽然麻烦，却很好地将玩家沉浸进去，而通过长时间的努力种出自己想要的稻子以后，成就感也无以伦比。

战斗探索部分就是常规的 2D 平台动作，特色系统是玩家手中的羽衣、各种通过种田习得的武技，以及击飞敌人。羽衣是玩家提高自身机动性的主要方式，能够通过对敌人或场地使用，并将自身拉扯过去，不过由于射出方向已经固定好，以至玩家大多情况都是勾不住敌人或是场地，是游戏中为数不多的“劝退点”。武技则是玩家通过种植特定稻子获得，能够让战斗方式变得更加丰富，部分强力技能的获取能让整体战斗爽快度提升好几个等级。击飞则是关键战斗系统，通过特殊行动打飞敌人并让其撞上其他敌人的话，会造成一系列的连锁击飞效应，视觉效果极佳，同时也会对敌人造成成吨伤害。系统整体而言还是比较爽快的，不过瑕疵也不少，有着等级压制严重、动作衔接生硬、行动时无法换方向等问题，制作组稍作打磨或许会更好。

最后说到本作的流程，一周目主线长度不短，起承转合要素皆有，故事主要讲述的是刁蛮任性公主“佐久名”的成长物语，虽然这位公主在前期的表现非常刁蛮任性，但在声优大空直美的超常发挥下，她的这些特性不仅没让人觉得厌恶，更多的是感到可爱和幽默。通关以后故事就正式完结，之后的玩法就只有单纯地刷“天宫”，敌人的实力和等级都大幅度提高，对玩家的精准种稻和操作能力都有着不少要求，对于热爱挑战的玩家而言可能会比较有趣，但由于敌人种类不多，越玩下去更多的只是感到枯燥。

尽管有着不少瑕疵，但本作在“种田”系统方面实在挖得非常深，这种有趣且特别有话题性的玩法，令本作最终取得了不低的成就，相信制作组未来会给玩家带来更精彩的作品。

种田快乐度：★★★★★
点评人：三猫

●“保鲜”时刻

玩过本作的玩家势必不会错过游戏中的一个硬核物资“保鲜”法，就是当玩家将物资扔进化肥池以后，里面物品的保险时间就会变为无限，玩家也可随时随地拿出来继续用……制作组之后还表示这如此真实的“保鲜法”其实是个 BUG，只是修改的话会动用整个代码根基，最终还是保留了下来。







“新蜘蛛侠”的实习终试

漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯

机种：PS4/PS5
厂商：SIE
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2020 年 11 月 12 日
对应人数：本地 1 人
售价：398 港元

作为 2018 年游戏《漫威蜘蛛侠》的“DLC”，本作实际上更像是一个衍生于本篇故事的独立游戏。游戏故事发生在本篇之后，本篇的主角“原版蜘蛛侠”彼得决定以出差的名义和女友出国“度假”，不得不将保护纽约的责任交给“超级英雄新手”迈尔斯。而在彼得离开纽约，犯罪之王金并身陷囫囵的时刻，新反派出现，纽约再次陷入了危机，迈尔斯不得不在友谊、家人和超级英雄的责任中作出抉择，快速成长为称职的“蜘蛛侠”，毕竟留给他和纽约的时间不多了。

说是可以单独运行,但本作严格意义上来讲并不能算是“新作”，毕竟战斗系统和流程推进几乎和本篇一模一样。和更多依赖道具来作战的彼得不同，迈尔斯依靠更多的是自己的“天赋”——毒液攻击。和本篇的专注槽类似，本作的毒液槽同样是玩家发动各种特殊攻击的前提，但毒液攻击强大的压制能力鼓励玩家用力量正面压制敌人。和漫画原作一样，迈尔斯同样拥有隐身的能力，这也给玩家带来了和本篇不同的潜入体验。总的来说，本作的战斗体验比本篇要更加爽快。“爽快”指的不单单是战斗，还有本作的支线。相信有白金过前作的玩家，都还记得前作的支线有多么烦人。本作大大简化了触发条件，可以重复游玩的支线任务甚至可以让玩家自己来选择触发时间，区域完成度 100% 不再需要玩家完成大量枯燥无味的犯罪事件。

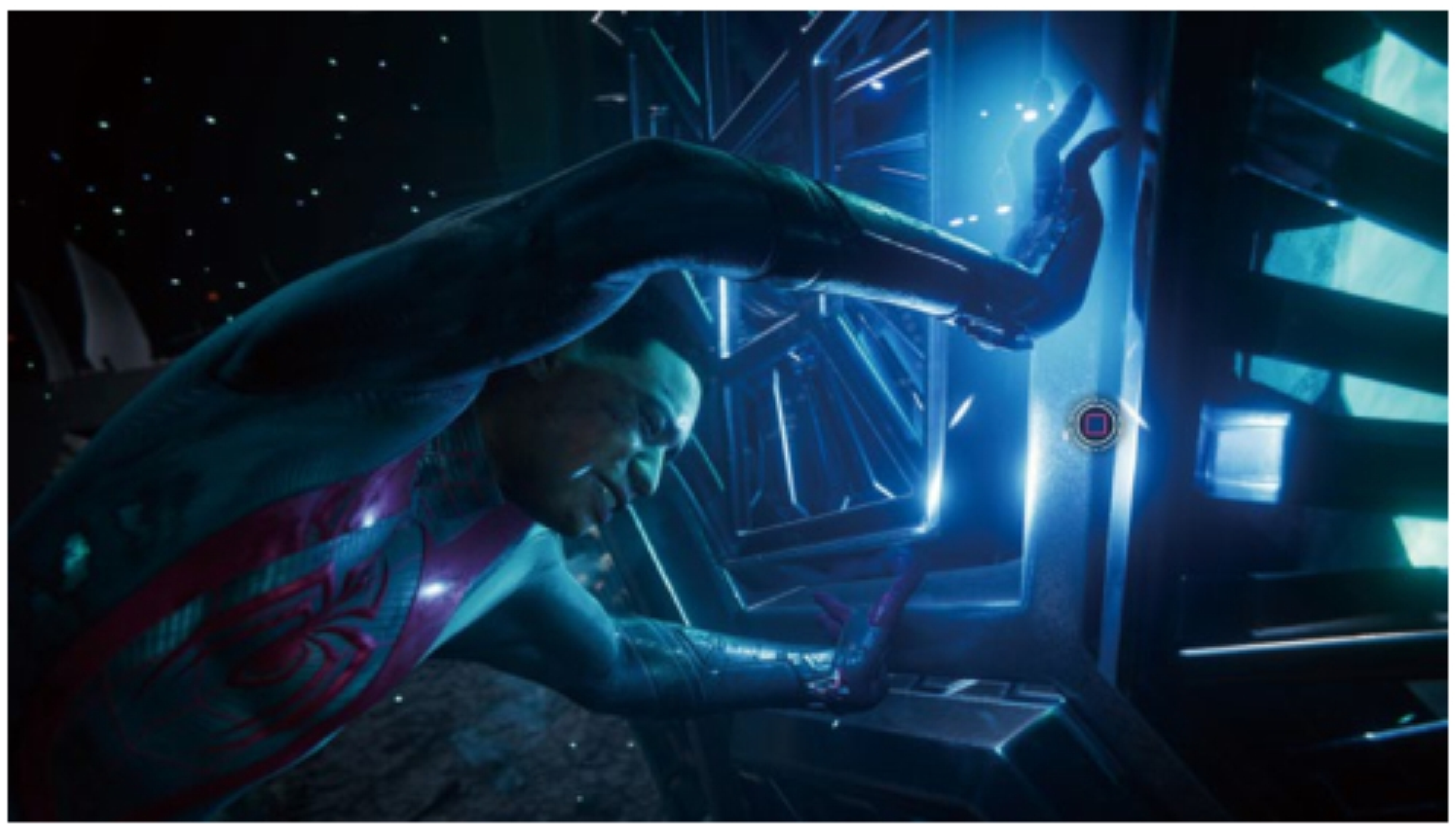
本作发售时间正值 PS5 发售，它也因此成为了 PS5 首发游戏中唯一一款横跨两个世代的第一方游戏。PS5 版中，追求流畅度的的性能模式和追求画面表现力的精准模式能够满足不同的玩家。毒液能力的加入在还原漫画人设的同时，也算是 PS5 机能的一次“炫技”。本作中有不少用来炫技的环节，除了迈尔斯那电光火石般的发电能力以外,新反派组织“地下帮”的衣着配色参考了霓虹灯，大反派之一的“徘徊者”则是荧光绿，配合主线剧情大多发生在夜间的，这使得本作的视觉效果一流。

从剧情的角度来看，和本篇中早已见识过大风大浪的彼得相比，本作的迈尔斯更加稚嫩。本篇中彼得遇到了他超级英雄生涯中的“最大危机”，而迈尔斯则是遇到了他人生中的一次重大考验——成为了能与“蜘蛛侠”并肩的人。本作用一个篇幅不长的故事，讲述了一个简单的道理：决定你是谁的不是外表，不是肤色，不是服装，甚至不是名字，而是你做了什么。

“蜘蛛侠”度：★★★★★
点评人：三日月

●致敬时刻

在最终战结束后，由于伪装被毁，精疲力尽的迈尔斯在家人、邻居和朋友面前暴露了自己的真实身份。但即便如此，众人还是“视如不见”，并阻止了围观群众和记者，让迈尔斯能够在不暴露身份的前提下离开现场。这一幕和电影《蜘蛛侠 2》中，列车中的乘客从章鱼博士的手中保护同样暴露身份且精疲力尽的彼得，有着异曲同工之妙。





重返100年前灾厄时代！

塞尔达无双 灾厄启示录

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：动作
版本：中文版
发售日：2020 年 11 月 20 日
对应人数：本地 1~2 人
售价：429 港币



任天堂旗下著名 IP《塞尔达传说》与光荣特库摩的《无双》再度合作，打造出了新的《塞尔达无双》。本作基于《塞尔达传说 旷野之息》，以《无双》的方式来展现 100 年前的大灾厄，非常恰到好处甚至夸张地展现出灾厄降临时代怪物横行的景象，甚至经常出现“一场战斗杀的怪物比《旷野之息》通关杀得都多”的情形。除了林克，四英杰以及更多可用的角色，也让玩家得以从不同角度去体验故事。而由于游戏专门对应《旷野之息》，也让本作的故事更精彩顺畅，并有效避免了前作（这里指融合了前作一切要素的《塞尔达无双 海拉鲁全明星 DX》）有些大杂烩似的生硬感。

游戏登场的角色众多，每个角色用起来都各有不同，甚至同一个角色使用不同的武器也会带来不同的体验，一些看似有同样特征的不同角色（如卓拉族的米法和希多），使用起来也完全不同，相比《无双》主系列经常被玩家喷的同模问题，《塞尔达无双 灾厄启示录》甚至包括前作，这方面都是相当良心的。与四英杰对应的神兽战可以说是本作的一大特色，操作神兽把各路强敌摧枯拉朽般一扫而光时，那感觉是非常的爽，然而体感辅助操作却显得颇有些多余，在高难度下尤其影响瞄准。

本作在难度上的拿捏可以说是相当到位，尽管最底层的杂兵依然是送击破数，但是一般的强敌人便足以让玩家严阵以待，玩家需要根据自己当下及对手的实力，来选择是将这些小 BOSS 放在一起消灭，还是各个击破。此外类似于八爪鱼一类的敌人，也会在很多时候然后玩家保持警觉。尤其值得一提的是，不同的 BOSS 往往也都需要不同的打法，虽然普通难度下不至于让玩家直接感受失败，但也有效地保证了流程中的新鲜体验。继承自前作的六边形要害槽在本作中依然非常重要，而且全程没有出现前作那种“硬拼打不动，而对方就是不使用有破绽招式”那种尴尬。而基于杖的属性相克和地形应用、希卡道具的使用时机等等，也都给游戏增添了不少策略性，其中用 R 键与四键对应的希卡道具的设定，相比前作的道具选择也更加方便，并保证战斗中也能准确地作出选择以化解对手的强力攻击。

武器方面，通过改造等级来开启隐藏刻印，算是有点简单粗暴但也很贴心的设定。说简单粗暴是跟《真 · 三国无双》《战国无双》这些主系列拿隐藏武器的设定比，主系列中为每个角色拿到秘武都是一个重要的目标，相比之下本作武器的隐藏刻印设定就比较敷衍，也让个体角色在培养上缺乏一定的方向性；贴心则是相比《塞尔达无双》前作和《火纹无双》那种动辄杀敌一定数量才能解锁技能的设定，起码不用那么肝了。

收集要素方面，“呀哈哈”（克洛格果实）虽然有趣甚至呆萌的形象也一定程度上缓解了游戏的紧张感，然而在游戏中并没有什么引导作用，在各种任务积压的《无双》战场上探索角落更有违战斗的一气呵成感，有些为收集而收集的意味。相比呀哈哈，通关后收集特拉扣的部件的方向性更加明显，毕竟能让主线中一直陪伴的可爱小守护者成为自己的战士，是很有动力的。

“一骑当千”度：★★★★★
点评人：马修

●热辣奔放大妖精

大妖精是通过完成一系列挑战任务后开启的可用角色，作为 BOSS 时还是很棘手的，成为“自己人”后虽然攻击输出依然强悍，但庞大的 BOSS 级体型也让躲避成为了大问题，在狭窄通道中尤其明显，虽然这样的不足让大妖精在高难度的关卡中面临一众强敌时很被动，但魔性热辣的招式特写仍然让玩家难忘。值得一提的是，大妖精在前作中是作为林克的武器而隐藏存在——然而实际战斗中操作的是大妖精（林克被装在妖精瓶里），同样有着巨大的体型和热辣奔放的招式和笑声，而且也不怎么好用……





村姑她又长大了！

莱莎的炼金工房 2 失落传说与秘密妖精

机种：NS/PC/PS4/PS5
厂商：Koei Tecmo
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2020 年 12 月 3 日
对应人数：本地 1 人
售价：8580 日元



“搅缸玩家”的老朋友——《莱莎的炼金工房2》（俗称“A22”）如约在前作推出约一年后登场，这次破天荒地采用了系列不曾有过的没有更换主角的设定。经过成长后的莱莎从当年的“村中恶童”变成了教导孩子的老师，为人也变得成熟稳重。对于期待《炼金工房》最新作的玩家来说，这款续作的变化宛如莱莎的成长——从当年高调出头的毛头孩子变成了更加稳重内敛的成年人。

经过三年的时间，莱莎在岛上过着平平无奇的生活同时，也感觉到了自己的炼金术遇到了瓶颈，本作的故事便从莱莎接到塔奥的邀请前往王都开始。游戏的画面继承了前作的水准，广阔的场景、漂亮的光影效果与昼夜交替让本作主打的据点“王都”展现了大城市该有的水平。王都拥有多个区域，每一个区域都足够大，并且有着自己的特色。比如在学园区，玩家能看见学园的巨大建筑以及学生们人来人往的广场。拥有关键功能的各个场所也可以通过瞬间移动前往，完全不必担心迷路的问题。除了王都以外，野外的探索地图同样也有肉眼可见的进步，不仅地形变得丰富，在探索方面还新增了“水下移动”以及“绳索移动”，让玩家几乎能够前往地图的每个角落，增强了地图的立体感。

本作的主题为“探索遗迹”，为此遗迹场景下了非常大的功夫打造。遗迹整体地形设计的丰富程度与系列前作的地图相比差别非常明显，尤其是高低差地形多了不少，增添了探索的乐趣。而收集场景内的记忆碎片，通过对比关键词解锁遗迹谜题的方式，也让玩家能够更深入地了解每个遗迹的故事。其实系列前作不缺神神秘秘的遗迹场景，但都没有像本作这般丰满了每个遗迹蕴藏的历史故事。不过场景虽然丰富了，游戏的细节部分却无法跟上步伐，简陋的迷你地图无法显示地形的高低差以及部分障碍物，导致玩家通过迷你地图寻路的话会有一定程度的不便。而部分遗迹也有“大而空”的嫌疑，主线还强制要求走两个来回，大大降低玩家的体验。

战斗系统是本作最大的进步点。基本的框架如半即时的战斗、行动用的 AP、使用道具的 CC 点、同伴的支援攻击沿用自前作，但早期通过削弱道具的便利程度加强了角色技能的实用程度。普通攻击可以连打按键进行连击，然后根据 AP 的残量衔接上相应的技能，敌人攻击自己的时候能看准时机按键防御减轻伤害，一套下来颇有动作游戏的风范，再加上战斗难度偏低，使得早中期甚至不太需要依赖道具也能轻松获胜，一反系列之前的风格。战术等级不再是通过直接消费 AP 提升，而是要配合技能的使用，鼓励玩家频繁使用技能。普攻与技能的连携，再结合切换与道具的使用让战斗节奏相当流畅，熟练掌握切换后备队员的时机甚至能做到无缝攻击，说是目前系列爽快度最高的战斗系统也不为过。而到了后期“核心驱动”等系统解禁后，道具也发挥出自己的真正本领，凭借玩家的炼金技术能对敌人造成巨额的伤害。这一系列的改变，使得本作战斗的操作思路非常清晰，与前作相比大有改进。

炼金系统基本与前作区别不大，核心思路依然是通过投入对应属性的材料一步步解锁材料环的效果，并且还进一步降低了新手入门的门槛，取消了炼金等级的要素，通过类似技能树的形式来解锁新的要素。新增的香精系统属于强化道具的一种


PDF微信：bfwz888888

新方式，玩家不仅可以选择强化哪个道具，还可以着重强化某个效果，让前期的低级道具也能拥有高级道具的效果。后期解锁的进化连结更是可以为强力的道具增加额外效果，光是想象如何测试道具不同的额外效果，就让老炼金术士“痛并快乐”着，不知不觉又加了好几小时的“搅缸”时间。

本作的主线剧情是非常熟悉的 GUST 风格——温柔的世界，温柔的人们以及角色们的成长，再融合上莱莎这个新系列独有的“冒险带来的邂逅与别离”这种喜中带悲的风格，美中不足的是结局有点虎头蛇尾，看起来像是没有真正完结一样。角色的支线故事篇幅增多，回到了系列熟悉的“一个角色多个剧情事件”的节奏。而且除了莱莎一行人，其余副角色的支线故事也加入了语音，使得他们的形象变得更为丰满。

谈及这部续作的缺点，无非还是老生常谈的那几项：僵硬的剧情演出、没有太多让人惊喜的变化。不过开启新系列的前作其实变化已经足够大，作为一年后登场的续作，在弥补前作不足之处的方面，本作已经完成了自己的任务。至于炼金系统进一步降低门槛的做法是否缺点则属于见仁见智的问题，鉴于前作依然有不少新手反映“炼金难”的问题，相信这次的“减法”还是在合理范围之内的，毕竟这个系列原本就非常难入门。对于笔者个人而言，本作除了是《莱莎的炼金工房》的改良续作以外，更大的意义是实现了当年《菲莉丝的炼金工房》探索大地图的理念。不得不承认的是莱莎的出色人设使得本作的宣传方向多了一种新的方式，不过炼金工房依然是那个炼金工房，如同那名脚踏实地一步步成长的莱莎，它也在慢慢地让自己变得更好。

“炼金”度：★★★★★

点评人：果汁

●搅缸时刻

炼金的时候经常会出现缺了一个关键素材而导致要退前好几步或者干脆重新炼的情况，希望下一作加一个关键素材提醒功能，不然真的炼着炼着就睡着啦。





得其形而未得其神

渡神纪 芬尼斯崛起

机种：NS/PC/PS4/PS5/XOne/XS
厂商：Ubisoft
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2020 年 12 月 3 日
对应人数：本地 1 人
售价：59.99 美元

相信大家对于号称“山寨野吹”的《渡神纪 芬尼斯崛起》并不陌生。本作刚公布时，就很像是《刺客信条 奥德赛》和《塞尔达传说 旷野之息》的结合，连制作人都公开表示本作是对《旷野之谢》的致敬之作。后来游戏回炉重做，支持 PS5 和 XS，让笔者对其兴趣大增。

《渡神纪 芬尼斯崛起》发售后，在玩家和媒体中评价尚可，但大家普遍认为它和《旷野之息》不是一个级别的作品。要说本作的卖相还是相当不错的，那么它究竟差在哪里呢？在将本作全成就之后笔者仔细思考了这个问题，得出的结论是两点：探索和难度。下面简单说说笔者的感受。

探索

笔者曾经认为《旷野之息》最吸引人的地方，就在于探索的乐趣。整个世界对于新手来说是未知的，目光所及之处都可前往。在冒险时经常会看到远处有座山、有个湖、有个洞，而当你赶到这些看上去就很奇特的地方时，往往会获得一些意料之外的收获。因此在《旷野之息》的前中期，赶路并不是一件无聊的事情。

本作采用了类似的设定，在地图上分布的要素和《旷野之息》相比只多不少。但主人公拥有非常霸道的视力，离着老远就能把各种要素分门别类，宝箱、迷宫、机关等等统统都会标在地图上。这不仅大大降低了探索未知的乐趣，而且勾起了玩家对育碧游戏满地图清问号的无聊回忆。

那么，如果本作和《旷野之息》一样，采用无提示的做法，会不会好一些呢？个人感觉如果真这么改的话，评价可能会更低。因为本作的地图设计远不如《旷野之息》，《旷野之息》像是把一个真实世界等比缩小后呈现给玩家，而本作的世界美则美矣，同一区域内的场景重复度很高，严重缺乏辨识度。在这个前提下，现在的做法至少能保证游戏体验不会太差。

难度

本作初上手时，笔者曾感觉这是一个很难的游戏，尤其是在体验了当时的每周限定迷宫后。一开始体力不足，爬山爬一半就没体力了，从高处掉下来又会受伤，只能随时补充体力药。敌人的攻防都不低，虽然 AI 低下，但也需要玩家操作到位。一些高级敌人，砍上去像是修脚，一看就不是初期能挑战的对象。

后来笔者发现本作可以随时降低难度，而且难度不影响任何要素的获得，也不影响成就 / 奖杯。于是乎，我便将难度改为最低，开始了无双割草之旅。最低难度下，不仅战斗变得毫无难度，而且体力消耗也大幅减少，更妙的是不管从多高的地方跳下来，都不会损失 HP。因此最低难度一开，我便乐不思蜀，再也不想改为其他难度。只是如此一来，整个游戏的乐趣就只剩下看剧情和打成就 / 奖杯。在暂时的欢娱过后，实际游戏体验大幅下降了。

相比之下，《旷野之息》的默认难度堪称绝妙。林克的强化项目，其实远比芬尼斯要少得多，初期的限制更大。但难度设置合理，玩家不会觉得死亡是一种折磨，冒险是一种负担。暂时的受挫，总能激发玩家的斗志。反观本作，虽然提供了多种难度选择，理论上照顾了动作游戏达人和苦手。但这种看似体贴的设定，其实埋没了游戏设计上的很多亮点。像笔者这种追求成就的玩家，还算是比较深入地体验了游戏的方方面面，在通关后都不时对游戏系统有一些全新的发现。不追求成就 / 奖杯的人，恐怕连技能树都没点齐，就已经心急火燎地通关了。

个人认为，此类开放世界游戏因为耗时过久，很少有人会重复体验单人战役，因此最好不要搞多种难度设置，向玩家提供一个平衡性优良的难度便足够了，最多再加一个高难度，方便玩家通关后自我挑战。这方面感觉育碧的游戏都有类似的毛病，例如“《刺客信条》系列”最近三作，不知有多少人是开最高难度通关的呢？

总的来说，个人还是很喜欢《渡神纪 芬尼斯崛起》的，至今我还认为这是一个被低估的游戏。但不可否认它的确存在一些问题，和《旷野之息》这样伟大的游戏存在明显差距。希望在我打过全部 DLC 后，评价会有一些明显的改观。

神话还原度：★★★★☆

点评人：纱迦

●坠崖时刻

本作可以在地图上寻找各种坐骑。在骑惯了各种高头大马后，在雪山地带笔者发现了一匹七彩飞马。难道本作还能飞翔？抱着这样的激动心情，我悄悄靠近它，费了一番心思后成功将其驯服。然后我骑着飞马，义无反顾地从前方的悬崖上跳了下去，然后……然后……就自动读档了。







欢迎来到夜之城

赛博朋克 2077

机种：PC/PS4/XOne
厂商：CD Projekt
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2020 年 12 月 10 日
对应人数：本地 1 人
售价：468 港币

《赛博朋克 2077》作为迄今为止规模最大的赛博朋克题材开放世界游戏，高度自由的赛博朋克世界是游戏最大的特色。玩家将扮演一名想要出人头地、名扬天下的雇佣兵 V，却不想在充满谎言、剥削与罪恶的都市夜之城中，卷入了一场惊天阴谋之中。

游戏构建了一个庞大赛博朋克的世界架构，并在此基础上适当地融入了同类作品中优秀的设定，使得系统框架与各系统要素表现相得益彰。从主线剧情中正面展示手眼通天的资本家是如何在纸醉金迷的同时妄图长生不老、意识永存，到支线任务中详细刻画不同阶级地位的人物在这种大环境下的生活百态，再到无名路人之间的闲聊扯淡，平淡地描述着在我们看来难以理解甚至颇感讽刺、但他们却习以为常的生活经历；从遍布全城、随处可见的新闻媒体，播报着夸张而戏谑的广告和满口话术充满谎言的新闻，到大街小巷中露骨刺眼的大尺度成人广告，再到摆到明面上的“将人商品化”的交易行径，深刻地描绘出了一个被资本剥削和消费主义洗脑到每个人的原子里、哪怕死亡也无法避免自己被继续榨干剩余价值的吃人世界。



得益于庞大的世界观，和许多同类型游戏相比，《赛博朋克 2077》所探讨的问题格局更大更深刻，也更加具有现实意义。除了经典问题“忒休斯之船”“AI 的自我意识与觉醒”“人与 AI 的关系”“记忆与自我认知的关系”等，游戏同样提供了资本在新世界下运行极端行径的案例以及资本进化终点可能性的探讨。而当贫富分化、权力膨胀以及技术革新交织在一起时，曾经推动社会进步的因素也开始展现了其负面作用。

在这样的世界观下，无论是基努·里维斯扮演的强尼银手，还是亦敌亦友的竹村五郎，亦或是帕南、朱迪等人，都展现了从各自角度出发有一定正当性但又十分复杂的人物动机，从而驱使他们做出选择。这样的人物塑造，更让赛博朋克的世界显得多面立体——而非善恶对错之间单纯的对立。

游戏各子系统之间的耦合也比较融洽。“快速破解”系统的加入，使得玩家有了更多选择——无论是潜行还是硬钢，这些黑客破解技能都可以为玩家提供巨大的帮助，如果玩家想象力足够丰富，还能够打出一套行云流水的潜行 / 战斗操作。例如，同时黑掉一名敌人的视觉系统和另一名敌人的听觉系统，当着“瞎子”的面暗杀掉“聋子”，接着再轻松收拾“瞎子”。

多样的义体改造更是满足了“改造狂魔”派的需求，除了提供强力的属性加持，各种特殊功能如藏在手里的火箭弹发射器等改造更是让人眼前一亮，更别提还有提搭配镇静弹以后可以越级秒杀各种杂兵这样的“精妙玩法”了。

游戏的另一个亮点则是优秀的本地化。除了文本翻译令人满意外，还有素质高超的中文配音——这不仅不会影响代入感，反而在听到各种字正腔圆的国骂后，让人倍感亲切；而配音演员们对于不同人物的语气以及说话节奏等细节的精确把握，更是让人觉得夜之城就是自己生活的地方。

不过，正所谓“期望越大，失望越大”，游戏在发售后因为各种恶性 BUG、主机版差劲的优化以及因为赶工尚未来得及制作的游戏内容成为了玩家们口诛笔伐的对象。游戏口碑的大翻车也让制作组猝不及防，在做出道歉和承诺后，制作组也在加紧制作更新补丁和新的游戏内容，希望制作组最后拿出来的成品不要再次辜负玩家们的期待，靠自己的努力挽回口碑——就像《巫师 3》那样。

“赛博”度：★★★★
点评人：好汉饶命



●黑梦时刻

如果要在游戏里评选最赛博朋克的场景，“黑梦”BUG 一定稳居第一。在被德克斯特一发子弹送去见耶稣以后，玩家的整个画面显示为黑屏，同时在这个情况下游戏还在继续，玩家也会与追杀而至的敌人展开激烈的枪战。如果是屏幕全黑就算了，偏偏这个黑屏带有电子神经系统紊乱的视觉讯号，让人以为这是制作组正二八百制作的游戏体验，不少玩家惊呼：“这段画面才是真正的赛博朋克！”但是之后另一部分玩家却发现，这只游戏的 BUG，一个可以靠返回上一个检查点就解决的 BUG……知道真相的后的笔者不知道该说“蠢驴牛 X”呢，还是该说“自作多情”呢（笑）。



“刺杀环球之旅”的最后一站

杀手 3

机种：NS/PC/PS4/PS5/XOne/XS
厂商：IO Interactive
类型：动作冒险
版本：美版
发售日：2021 年 1 月 20 日
对应人数：本地 / 在线 1 人
售价：468 港元

从 2016 年软重启性质的第一作开始，玩家便跟随着传奇杀手“47”的脚步环游世界，前往世界各地去完成各种看似不可能完成的刺杀任务，《杀手 3》正是“刺杀世界三部曲”的最终章。和因为流程线性化而导致老玩家不满的《杀手 赦免》相比，重启后的《杀手》新三部曲虽然进一步扩大了地图规模，但玩法核心却保留了老《杀手》游戏的那一套：观察、指定计划，然后执行。

“契机故事”依旧是本作的核心系统之一，玩家需要按照系统给出的提示，按照特定的步骤来一步步达成刺杀计划。这些刺杀计划的最大意义不是让玩家简简单单地通关，而是让玩家能够熟悉地图。本作那庞大的地图下是丰富的细节和内容——场景中摆设的道具、隐藏潜入路线、锁上的门、NPC 的对话，上述这些要素都能成为玩家的线索甚至“凶器”。除了契机故事提供的刺杀方式以外，场景中还有数之不清的手段在等待着玩家发掘。和前两作类似，这些隐藏却同样有趣的刺杀手段被放在了挑战里，让

玩家自行去摸索下手的方法和具体的时机。和前两作相比，本作的契机故事数量大幅度减少，虽然初看给人一种官方在偷懒的感觉，但挑战的数量实际上变多了，开发组只是换个方法鼓励玩家自行去探索地图而已。

话虽如此，作为一款续作，本作有着前作同样的缺点，那就是进化不大，或者说几乎没有。毫不夸张地说一句，从未玩过三部曲的玩家是不可能通过画面或者 UI 来区分出三部曲——无论是画面、玩法，甚至是 UI 和菜单，三作一模一样。新作新加入的要素除了永久解锁的捷径和鸡肋的相机以外，实际体验实际上和前两作基本一致。作为最大的“区别”之一，本作的关卡设计保持了系列一贯水准，章节虽有只有六大关，但都各具特色：作为序章的迪拜是一个纵向结构的大型建筑；英国的故事发生在一栋豪宅中，玩家可以像侦探一样调查一起密室凶杀案；重庆关卡虽然还原度一般般，但地表城市和地下基地的场景风格形成了巨大的反差；柏林取消了契机故事，从确认到解决目标全由玩家自己处理；阿根廷关卡中，玩家需要寻找机会杀死时刻被守卫保护的目标。在这里特意要提一下最终章，本作的最终章破天荒地选择了偏线性的流程，虽然从剧情演出的角度来看，最终章不乏亮点，但从内容量来看，无疑有点分量不够，这也导致了本作的耐玩度相比前两作打了点折扣。

对于一路玩下来，期待《杀手 3》能画上一个完美句号的玩家来说，本作的剧情不乏亮点，游玩部分却欠缺诚意，玩家很容易因为内容量的缺失而导致意犹未尽。但对于那些三部曲都没有体验过的玩家来说，这也是一个入坑的好机会：前两作的全章节以 DLC 的形式发售，并集合在了《杀手 3》本体中。在这款游戏中，没有从高空跳入稻草从的兜帽可疑分子，也没有头戴三眼夜视仪的特工，只有来无影去无踪、而流水般平静，却杀人于无形的沉默刺客。

“刺客”度：★★★★★

点评人：三日月

●起舞时刻

在一切尘埃落定之后，47 和他的搭档戴安娜一起翩翩起舞于门多萨一栋豪华大宅的派对舞场中。然而无论是现场的客人、舞台上的演奏者，还是派对现场严阵以待的持枪守卫，都不知道舞场中央的二人共同策划并完成了一次完美的刺杀行动。47 和戴安娜站在了舞台的中央，却像以往的每一次刺杀行动一样，远离人们视野的中心。





值得一玩的灵界侦探故事

灵媒

机种：PC/XS
厂商：Bloober Team
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2021 年 1 月 28 日
对应人数：本地 1 人
售价：389 港币



作为曾经开发过“《层层恐惧》系列”、《观察者》和《女巫布莱尔》等恐怖作品的独立游戏开发商，Bloober Team 在《灵媒》上的种种尝试对他们来说都是史无前例的。不过虽说无论是规模还是玩法都有了巨大的变化，但作品的最终表现依旧体现了制作组一贯的特色：亮眼的设定、独特的恐怖气氛、层层套路的剧情、欠缺打磨的系统、以及耐不住深挖的核心玩法——值得一玩，只是别抱太高期望。

当山冈晃神秘又稍显阴郁的配乐响起，物质和精神两个世界彼此交融，相信不少“《寂静岭》系列”的粉丝们都会感到兴奋。自宣传之初，《灵媒》便有意向这一经典系列致敬。从主打“双重世界”的表现形式，到复古的“摄像机视角”，再到用剃刀划开肉墙、从地板破洞跌下等情节，都会让熟悉《寂静岭》的玩家们会心一笑。不过致敬终究是致敬，游戏的内里仍然是制作组自己独到的恐怖风格，而非对前辈的粗糙模仿以及不求上进的自我重复：

基于波兰反乌托邦超现实主义画家 Zdzisław Beksiński 的画作创造的世界拥有独特的暗黑恐怖风格。同时具备海洋和荒漠特征的精神世界即恐怖又透露出怪异的美感；在苏联时期建立的废弃度假村则有着清冷荒芜的时代气质——光是在这两个惊艳的世界漫步就足以带来相当的满足感。主角纵横“阴阳两界”的灵媒能力也同样亮眼。虽然主打解谜和潜行，但灵视、灵能护盾、灵魂出窍、灵界冲击等技能增加了游玩的花样，着实让人有上手试一试的冲动。

进入游戏后，制作组展现了其对于“心理恐怖”的成熟理解——不追求“Jump Scare”等感官刺激，而是将“氛围”这一感性的体验逐步通过细腻的视听元素调度和节奏的当的悬疑故事，一点一点渗透进玩家的心里。这是必须亲身游玩才能获得的沉浸感，也是本作最大的优点——少有一惊一乍的惊吓，游戏温和地维持着一种恰到好处的紧张感。在让人充分入戏的前提下，环环相扣的剧情不断抛出悬念和反转来推动玩家前进。分析种种线索，抽丝剥茧地理解真相的感觉很有侦探故事的味道；只可惜结局的设计实在有些虎头蛇尾，不管是为了留







白，还是为续作埋下伏笔，都难以让人满意。

实际游玩中，如果是一周目初见还是能获得相当不错的体验的。双重世界彼此影响的设计使谜题有一定的乐趣，跑地图找路的过程也不会过于乏味。而且几乎所有的谜题都有明确的引导，还友好地限制了探索范围，有效减少了迷路和卡关的情况。精神世界的惊艳设计在游戏的几个关键情节也很好地彰显了表现力，配合精妙的配乐带来了张弛有度的游玩体验。

遗憾的是，无论是系统还是核心玩法，《灵媒》都经不住深度体验。如果尝试过全成就，玩家多半会被游戏自动存档的机制和少得可怜的 7 个存档栏位“折磨”一段时间。主角跟散步没什么两样的跑动速度和严格遵循单线逻辑的谜题也时常让人叹气。过场动画强行分屏也显得有些画蛇添足,破坏了分镜，而且徒增优化负担。

总的来说，《灵媒》是一款虽有缺憾但值得一玩的心理恐怖良作，推荐给喜欢此类游戏的玩家朋友们。

灵异度：★★★★
点评人：日立

●烂手柄时刻

无论是主角玛丽安还是“老父亲”托马斯，两名可操作角色的移动速度都是令人抓狂的。抓狂的点不仅仅是二人和慢步走无异的跑动速度，更关键的是让人摸不清规律的速度变化：同样是跑步，有的场景角色会跑快一点，有的场景就跑得慢一点。这种时快时慢的落差不断折磨着急性子玩家的心，笔者精英手柄 2 代的 RT 键（跑步键）就在这个过程中被逐渐暴躁的按压力度给弄坏了（泪）。



可怕的噩梦、醒不来的梦魇

小小梦魇 2

机种：NS/PC/PS4/XOne
厂商：Little Nightmares II
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2021 年 2 月 11 日
对应人数：本地 1 人
售价：299 港币

2017 年，一款名为《小小梦魇》的 2D 逃脱类动作游戏引发了诸多热议；2021 年，前作颇受争议的女主角小六成为本作主角摩诺的搭档，再度开启一段逃离噩梦的冒险。游戏的画面从始至终都有种雾蒙蒙的灰暗感，场景中那些围绕着苍蝇的尸体和垃圾堆甚至让人隔着屏幕都能感受到味道，危机四伏的恐怖感则更是如影随形。

尽管人们对恐怖片、恐怖游戏有不同的认知，但噩梦中的经历却大同小异——不仅可怕，而且还有深深的无力感。尽管

本作的主角是穿着风衣的小男孩，看着不像小女生小六那么柔弱，但是在这个噩梦般的扭曲世界中，依然非常弱，大多数时候都是完全无力还手的小孩子。与小六、摩诺对应的，是游戏中那些可怕的 BOSS 都是大人，夸张了身材比例差异的孩子想在这些可怕的大人眼皮底下溜走，只能谨慎潜行。

游戏的精彩设定之一就是映射现实：BOSS 几乎都来自于人们在童年时印象中那些足以走进噩梦的大人们，那些沉迷于电视屏幕的扭曲的人们也都是不少孩子心目中沉迷某个玩乐的成年人心目中形象的夸张化，学校中熊孩子们的恶作剧相信大多数人也都不会陌生，甚至那最后让人纠结不已的结局，都足以让一些玩家想起某些曾经不快的记忆。

虽然理论上主角可以一直潜行下去，但游戏依然在每个关卡的最后安排了紧张的追逐战，如果说潜行时是让人大气不敢喘，那么逃亡时便是令人心跳加速了，很多时候一个稍错误的操作都会让人陷入绝望——但事实上游戏的容错率并没有那么低，即便如此，玩家也会充分体验到逃亡时特有的强烈恐惧感。尽管逃跑时感觉心都快提到嗓子眼，然而一旦逃出生天，便会有长出一口气的如释重负感，如果在游戏中干掉了 BOSS，这种感觉不仅更加强烈，同时还叠加了出口恶气的报复体验。

虽说潜行和逃亡会让人觉得主角很弱，但本作中还是给主角安排了不少打戏，比如拖着斧子劈门、操着铁棒大战熊孩子等，可以说只要敌人和自己身材差不多，主角摩诺便展现出他强大的战斗力出来，而且相比前作 DLC 主角小男孩用手电筒的“魔法攻击”，摩诺抡起铁棍、铁锤把熊孩子杂碎、将怪手砸翻这些会更有暴力感，虽然大多数时候只能躲和逃，但这少有的战斗仍然会带来让人印象深刻的爽快感。而且将熊孩子砸碎成一地瓷片的瞬间以及砸到怪手的瞬间，都会感受到强烈的打击感。而用手电筒进行“魔法攻击”的环节也在医院中得以体现，由于更主要的目的是通过场景，因此这部分的走位体验更类似于潜行时的紧张感。

游戏中的收集要素“失灵碎片”也颇有内容，这些遗留在角落中的其他孩子的影子，很多都心有不甘地停留在某个动作上，他们或许就是同样想逃出扭曲的世界却中途夭折的其他孩子死前所留下的执念。而完成全收集后的隐藏结局，也会让陷入与主角同样不甘的通关后玩家们感受和主角同样的沮丧感……

在这样一款噩梦主题的中，最开始从救出小六、到拉着小六的手同行，乃至解谜过程中的默契配合，都是游戏中的暖心之处，而对小六一次次出手相救更足以挑起玩家的英雄救美情结，从而将自己更深地代入到游戏中来，更深入地体验游戏的可怕氛围。即便如此，和小六的最后以及游戏最终的结局也足以让人唏嘘感慨不已，最终发现：这不仅是一场可怕的噩梦，也是一个醒不来的梦魇。

“恐怖及纠结”度：★★★★★
点评人：马修

●小六的成长

前作的主角小六在本作中虽然不能操作，但对于这个一路随行的小女生，玩家代入的感情并不比前作少，甚至很多玩家在小六穿上雨衣后才恍然大悟“原来是她”。小六在游戏中也是随着流程而成长的，最初有些怯生生、有时甚至要主角摩诺去拉着走，但是在中后期已经能抢在主角前面去奔跑跳跃攀爬，（起引导作用），其强大的运动天份足以让手残玩家羡慕不已。相比运动上，小六在心态上的成长就有些惊心动魄了，从开始时躲在主角身后，到手撕熊孩子、焚尸炉骨灰烤手到最后的一幕，乃至联想到前作，都会感觉到环境对小孩子成长的影响有多大。







怒吗？ 那就变身吧

超级马力欧 3D 世界 + 狂怒世界

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：动作
版本：中文版
发售日：2021 年 2 月 12 日
对应人数：本地 1 人，局域网 1~4 人，在线 1~4 人
售价：6458 日元

任天堂在 NS 上推出第一方作品的移植版已经不是什么新鲜事，例如《耀西》《皮克敏》等等知名 IP 都有被“安排”，而“《超级马力欧》系列”作为任天堂旗下最响亮的招牌，自然也没有例外。本作是曾于 2013 年登陆过 Wii U 平台的《超马 3D 世界》的移植加强版，不仅保留原版所有内容，同时还新增了足够支撑玩家游玩数个小时的全新模式“狂怒世界”，素质方面更上一筹。

游戏分为 3D 世界和狂怒世界两个部分，前者是广大玩家最为熟悉的闯关机制，将整个庞大的 3D 世界划分成多个区域，每个区域内置数个小关卡，玩法依然是最为经典的那一套——从关卡起点出发，一路披荆斩棘抵达终点，然后进入下一关。该部分提供了 4 名常规角色和 1 名隐藏角色供玩家选择，角色的基础能力与所掌握的技能都有所区别，即便是相同的关卡，也会因为操作不同角色而有别样的感受。地图设计方面，游戏一如既往展现了任天堂本家深厚的功力，场景机关、敌人种类、变身道具等元素俱全且丰富，没有无意义的奔跑场景，时刻都要玩家根据场景即时操作，考验反应力，恰当的难度曲线让玩家能够在悠闲与刺激的交替节奏中不断获得快感。游戏的形式也不止一种，继承以往的传统，本作也有骑宠，可以体验到骑乘小龙浦雷斯竞速吃金币等特别的闯关玩法。

而老玩家们所关注的“狂怒世界”新模式也有不错的表现。狂怒世界是一个海洋与岛屿组成的箱庭世界，玩家需要在多个地形迥异的小岛上探索，完成任务与收集，进而推动故事流程的发展，由于整张地图无缝连接没有读盘，体验类似于“开放世界”，相当于简约版的《超马 奥德赛》。在狂怒世界中，马力欧的老对手酷霸王将以巨大化的形象出现，玩家同样需要借助超级道具进行“极具化”，进而一对一对决。而在马力欧无法变身的阶段，酷霸王会时而出现阻扰玩家的探索，雷雨交加的天气场景压迫感十足，在躲避巨大酷霸王投掷岩石和喷出激光的同时，还要尽快完成当前的任务点亮“灯塔”，刺激感一下子得到明显提升。该新模式的全收集需要数个小时，但可操作角色只有马力欧和酷霸王 Jr.，岛屿任务虽然有趣，但重复度比较高，在后期难免令玩家产生枯燥感，而作为最大卖点的巨大化战斗部分，由于对手只有酷霸王一人，战斗形式单一，适应过后乐趣也大打折扣。

与正片的“3D 世界”部分相比，“狂怒世界”或许只相当于一个大型 DLC，但游戏本身没有虚高的售价，对于首次接触本作的玩家来说可谓颇具性价比。总的来说，平台转变并没有让本作失去原有的光辉，新内容的锦上添花让游戏整体变得更加丰满，无论是单人游玩，还是跟友人一起闯关，都能够提为玩家带来足够有趣的体验。可以说在 2021 年初的游戏阵容当中，本作毫无疑问是综合素质排在前列的作品之一，值得每个动作游戏爱好者尝试。

惊喜度：★★★
点评人：三味线

●落命时刻

“《超马》系列”最大的“陷阱”莫过于在难度上给人一种“看上去我也可以”的错觉，但实际随着游戏的逐步推进，玩家终于发现事情不对劲——无论是怎么都过不去的死亡机关，抑或是内容仍然众多的二周目，都预示着你距离完全打通这款作品还有不远的距离。笔者在本作中最为受挫的时刻并不是操作马力欧不断掉坑，而是即便我骑乘了“神兽”浦雷斯，以为自己已经天下无敌的时候，依然被一颗从天而降的岩石一击毙命……



重拾王道日式RPG的魅力

勇气默示录 II



机种：NS
厂商：Square Enix
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2021 年 2 月 26 日
对应人数：本地 1 人
售价：479 港币

2012 年发售的 3DS 游戏《勇气默示录》以其美妙的音乐和可玩性极高的系统，得到了玩家们的广泛好评。剧情的独特演绎手法也在玩家群体中引发热议。作为主创的浅野团队（Asano Team）在之后推出的续作《二度勇气》尽管并不成功，但还是在 2017 年靠着独创的“HD-2D”美术风格及《歧路旅人》这款作品在全世界引发热潮，让业界意识到，这类传统的“王道回合制 JRPG”在市场上依然大有可为。

打开了世界市场的浅野团队并未忘记初心，《勇气默示录 II》闪亮登场，其背负着的数字序列标题，以及音乐主创 Revo 的回归，标志着浅野团队将之视为《勇气默示录》的正统续篇，而游戏所表现出来的整体素质，也并没有让人失望。

《勇气默示录 II》在游戏系统上延续了《勇气默示录》和《歧路旅人》的优点和特色，玩家活用基于“奋勇”和“坚守”指令带来的核心战斗资源“BP”的增减，来灵活应对战斗中的种种状况。相比《歧路旅人》，《勇气默示录 II》除了回归 BP 可以负值，玩家可以在战斗开场就可以耗完 3 点 BP 火力全开这一设定外，回合制行动模式也由敌我全体轮流行动，变为了基于攻速而决定的交替轮流行动，玩家在战斗中需要考虑的要素更多。此外游戏的遇敌形式改为明雷，玩家等级变高后低级敌人会主动逃跑，这在一定程度上也让探索大地图和迷宫的节奏舒畅了很多。

在转职和育成方面，《勇气默示录 II》最大的特色就是“自由”，这作没有像《歧路旅人》那样给每个角色绑定主职，四位主人公的主职和副职都可以随意切换，而且没有重复职业的限制。此外击倒怪物之后的职业经验（JP）不会因为玩家等级变高出现衰减，也就是说即使是流程初期的区域，也是很容易让玩家把新获得的各个职业刷到满级。本作有多达 24 种职业，不同职业有着各自的强力主动技能，配上可以自由搭配的被动，带来的异常丰富的队伍搭配玩法，让玩家的育成空间有着极高的上限。不过本作在不刻意刷级刷职业的前提下，不少流程 BOSS 战都还是挺有挑战性的，值得玩家细细钻研，而不擅长 RPG 的玩家也可以靠刷级练职业，用等级碾压过去，可以算是开发者留给玩家的后门吧。



主线之外，游戏也有着海量的支线内容，近百个支线任务以及第六章后开放的掉落究极武器的试炼回廊，足够玩家们愉快刷个够了。上限解禁后的各个职业有着更多的强力技能和有趣玩法，作为系列定番的“研究单回合内的最高输出套路”依然乐趣无穷。

《勇气默示录 II》在剧情方面和前作相比，采用了更为王道和传统的方式来呈现。前作流程后期的轮回循环尽管背负了“恶意延长游戏时间”的负面评价，但也成为了真结局的重要铺垫。而本作剧情则有些高开低走，前四章的围绕单一国家的单元剧的叙事节奏相当不错，不少场面和人物的塑造能给玩家留下深刻的印象，而中后期则有些平淡，尽管将“探索”系统和终章的进军远洋结合在了一起，并融入了一定的 META 要素，倒是也带来了一些新意。

本作的缺点主要还是集中在技术层面上，因为虚幻引擎和 NS 平台适配性不强这一普遍原因，游戏的画面卡顿和掉帧的问题较为严重。此外还存在着诸如怪物图鉴不完备，无法追溯已完成的支线任务，不能记录保存职业和装备搭配组合等问题，在游玩上很容易让人烦躁。由于本作不是吉田明彦担任人设，角色的整体画风配合游戏内相对粗糙的建模，只能用平淡无奇来形容，配乐方面的表现依旧优秀，喜爱 Revo 的玩家不可错过。

此外中文版在某些台词和技能翻译上较为放飞自我，诸如序章老剑士施隆的台词全以文言形式叙述，吟游诗人的技能也都翻成了和原文完全无关的古诗词标题，对玩家的阅读和理解造成了一定影响，虽然游戏中大部分剧情表述还是相对正常的，但时不时也会夹杂着诸如“浪花淘尽”（鱼人小怪的全体水属性攻击技能）或是“不如归去”（稀有怪物的逃跑技能）等让人感觉很“囧”的翻译，这一块也引发了一定争议。

育成自由度：★★★★★
点评人：水无月

●赶海时刻

由于本作打低级怪物获得的 JP 也没有衰减，因此效率最高的练职业的方式，就是在序章地图的海边用连战道具吸引水生系怪物（或利用等级差将它们赶到一起），由此触发连战可以获得刷大量 JP，吸引水生系怪物的连战道具还可以从敌人身上重复获取。这一玩法也被玩家们戏称为“赶海”，而赶海成为本作极其普遍的练级方式后，游戏也被玩家们戏称为“赶海默示录 II”。



文：80后写稿佬　编：卷毛　美编：咕噜

微软鲸吞 ZeniMax

猝不及防却互利双赢的经典收购案例



这个九月，游戏业界可谓大事不断，为了即将到来的第九世代主机之争，微软、索尼乃至新加入游戏行业战团的亚马逊，纷纷开始了新主机的预售或者上线令人期待的云游戏服务，并在这个九月向人们交出了他们秋天的第一份答卷。在此之上，微软还做了一道超纲的附加题。

每年的 E3 展会前，除了三大主机厂商的发布会受到万人瞩目以外，EA、育碧和人称“B 社”的贝塞斯达这些游戏厂商代表所召开的展前发布会也是不容忽视的“铁三角”。这其中有两家企业的发布会若变成了同一家，在概率上一共有九种排列组合，而微软和贝塞斯达之间的联手应该是其中概率比较大的一个选项。不过这次的联手也是颇为特别，出乎大家意料之外、但也在情理之中。

2020 年 9 月 21 日，微软在此前毫无征兆的情况下，以 75 亿美元现金的价格，将大名鼎鼎的贝塞斯达母公司——ZeniMax Media——收归旗下，《上古卷轴》、《辐射》、《毁灭战士》、《雷神之槌》、《德军总部》和《恶灵附身》等一系列经典 IP、以及许多正在秘密开发的项目都将会落入微软囊中……

在第九世代主机之争一触即发之际，微软的 XSX 在竞争中处于劣势，贝塞斯达也被负面新闻缠身，让收购双方背后的故事有了更多值得品读的韵味。



▲已经或准备加入 XGP 的贝塞斯达游戏。

吃下一条“大鱼”，是微软的传统、也是刚需

平心而论，正在阅读这篇文章的大多数人，都深深地被信息爆炸的时代包裹着和影响着，也就不难发现，互联网高速发展时代的竞争，无论是打车还是外卖，很多时候都是一场场大鱼吃小鱼以及零和游戏。

互联网科技公司要发展壮大，需要布局更多的垂直细分领域，许多大集团要进入一个新领域最便捷也最实用的方式并不是从零开始创造一个产品，再和市场上现有的产品（尤其是龙头产品）进行残酷的零和博弈后占领市场，而是直接运用资本的力量，挥舞支票本买下一家又一家具有竞争力的企业，快速达成目的，像谷歌这样的巨擘在十年内收购了超过 200 家企业，其中最引人瞩目的包括以 17 亿美元收购 YouTube，借此成为了视频行业的龙头，牢牢地抓住了流量入口；作为系统软件服务的他们，为了稳固自己在硬件市场，作价 125 亿美元收购摩托罗拉和 HTC PIXEL。事实上在收购优质资源上，微软向来不手软，约 5 亿美元的价格收购电子邮件先驱之一的 Hotmail、71 亿美元收购诺基亚、76 亿美元收购 GitHub、85 亿美元收购 Skype、226 亿收购领英等等。

然而在这些大桩收购案中，微软的眼光似乎并不怎么样：60 亿美元豪购的数字广告公司 aQuantive 并没有实现其预期收购目标，微软最终将广告策略放在搜索上，并将 aQuantive 部分业务出售给了 WPP 时只卖出了 5.3 亿美元。为了让以 86 亿买入的 Skype 有充足的发展空间，微软甚至关闭了自家老臣的 MSN，甚至将其整合到 Win10 系统里，但随着各个电信运营商的攻讦，加上各种社交办公软件百花齐放，Skype 也不复当年之勇。这似乎应验着许多厂商都在被收购之后走向下坡的真理，但庆幸的是，毕竟不是所有厂商都叫 EA。

微软每年都要进行十笔以上的收购，而相比起这些豪购，他们在游戏领域的投入算是小巫见大巫。虽仍有收购游戏内置广告企业 Massive 却因为市场营收不理想而被迫关闭的案例。不过总的来说，微软在游戏业的收购还是相当成功的：早在 2000 年，有意投身主机行业但又深感第一方开发能力不足的微软就以 3000 万美元的价格收购了 Bungie，后者为他们带来了“《光环》系列”；2014 年，微软斥资 25 亿美元收购了 Mojang，创下了当时游戏业界最高的收购纪录，也将全球最为畅销的游戏之一——《我的世界》揽入囊中，如今这个作品已经突破了两亿大关，并且还在继续增长，稳居历史销量榜冠军宝座之余，还为微软带来了可观的收入。

2002 年，微软又以 3.75 亿美收购 Rare——一家在任天堂扶持下发展起来的中小企业，Rare 不仅在 kinect 的开发中提供了重要力量，而且在由他们制作的《盗贼之海》在 2018 年可谓风光无限，在数天内收获超过两百万玩家，成为微软在本世代最为成功的原创 IP。

同样是在 2018 年，微软开启了疯狂的“买买买”模式：开放世界游戏《少数幸运儿》（We Happy Few）的开发者 Compulsion Games；以《极限竞速 地平线 4》为微软赛车游戏树立标杆的 Playground Games；开发过《地狱之刃 塞娜的献祭》《DmC 鬼泣》和《奴役 奥德赛西游》的 Ninja Theory；这些年来制作了《无冬之夜》《星球大战 旧共和国武士 2——西斯领主》和《辐射 新维加斯》的老牌工作室黑曜石；凭借“《腐烂国度》系列”在游戏业界扬名立万的 Undead Labs；以及“《废土》系列”和“《冰城传奇》系列”的制作者 InXile；加上前动视高级副总裁兼水晶动力开发主管的达里尔·加拉格加盟微软后，成立的 The Initiative 工作室；微软的第一方团队也算得上是兵强马壮。

然而在明眼人眼中，这还远远不够。前顽皮狗动画师、同时也是资深软粉的 Jonathan Cooper 曾表示，虽然微软买入了不少颇具实力的工作室，但是在整体质量上依旧索尼有着巨大差距。索尼旗下拥有诸多知名工作室，如顽皮狗、圣莫妮卡、游骑兵、Sucker Puch、Insomniac 等业界顶级的存在，所创造的作品单作销量均从百万份起步，破千万也不在少数，加上偶有佳作的本德工作室、山内一典领衔“虎老雄风在”的 PD 工作室、还有紧密合作的小岛工作室——索尼的顶级工作室还是占据着上风。

要扭转这样的局面，刮彩票似的慢慢培养一个个抗衡索尼的工作室显然不是微软的最优解，他们需要一个大动作，运用自己的“钞能力”去鲸吞一条体量庞大的“大鱼”，并且迅速拿到一些备受瞩目且成功率较高的 IP，顺道压制对手发展。市场上体量最为庞大且最有可能被买下，还能秘而不宣造成轰动效果、让对手措手不及的“杀手”，便是 ZeniMax Media。

从贝塞斯达到 ZeniMax Media 的诞生，到高低起伏中不断成长

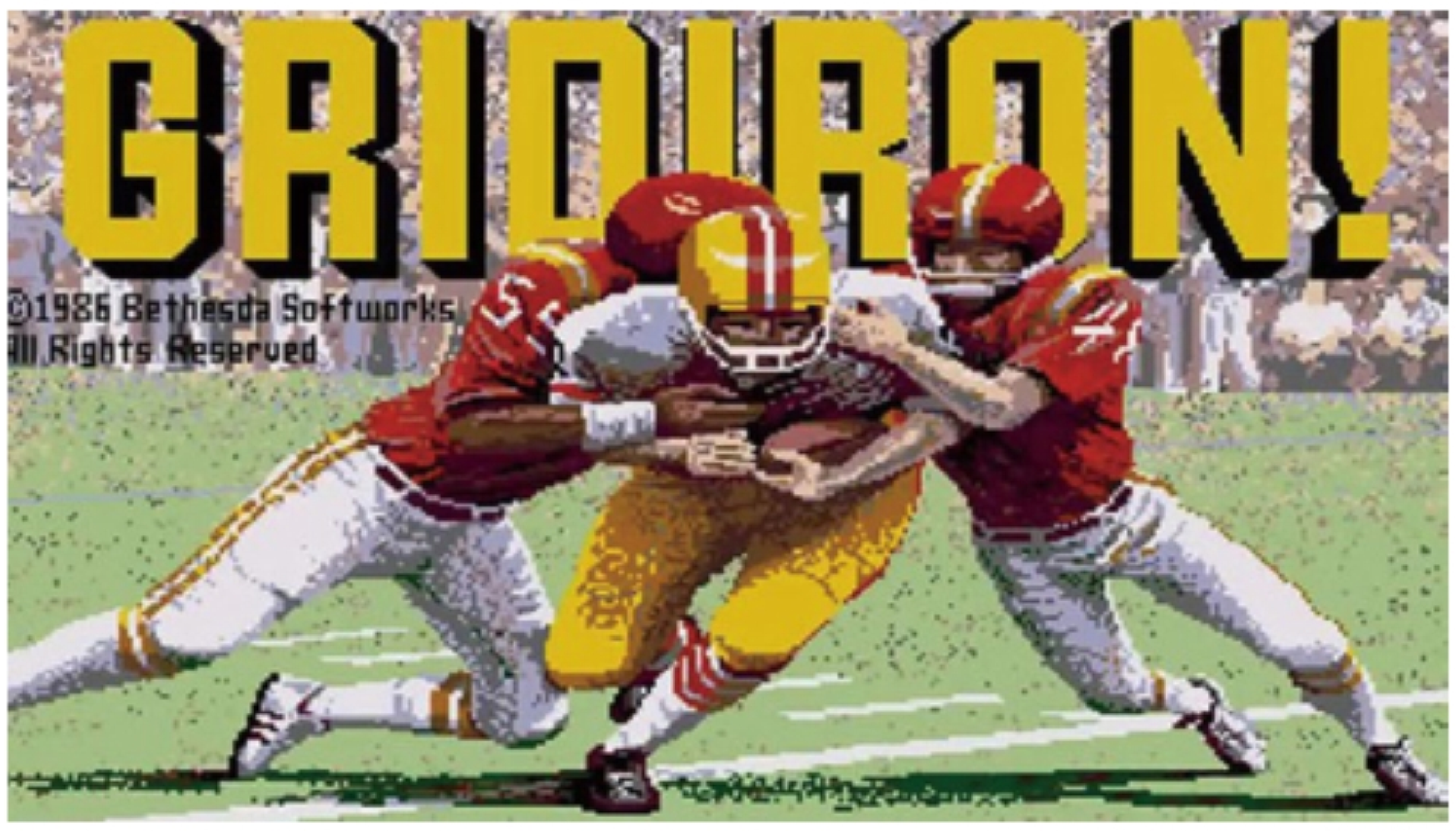
在以 300 亿美元收购 TikTok 未果后，微软转手就以四分之一的价钱将这个极具实力的游戏发行商拿下。与其说是收购 ZeniMax Media，更多人觉得收购的是 B 社，这句话不无道理却又不甚准确。

回顾一下贝塞斯达的历史，我们就不难发现，光是一个贝塞斯达在游戏史上所取得的成就，就已经值得 75 亿美元的身价。34 年前，北美游戏产业终于从严冬中逐渐恢复，麻省理工大学高材生克里斯托弗·韦弗凑够了 10 万美元，在马里兰州蒙哥马利县贝塞斯达镇上创了自己的公司，公司的名字和这个小地方几乎一样——Bethesda Softworks。谁也没有想到数十年后，贝塞斯达这个地方竟然会因为这家公司而为人所熟知。

在创立之初，工作条件颇为简陋，他们甚至只能在一张餐

桌上开始自己伟大的游戏开发征程。遵循着美国人最喜爱的“车枪球”游戏，贝塞斯达早期主要开发体育类游戏，韦弗和奥特曼都不是专业的游戏开发者，因此，他们招徕了前同事艾德·弗莱彻，正是后者建议韦弗将事业拓展到游戏领域，而这位工程师也成为当时贝塞斯达的首席程序员。

贝塞斯达第一个大获成功的作品是橄榄球游戏《Gridiron》，韦弗对于橄榄球并不算太了解，但得益于他们丰富的学历知识，使得他们在电脑性能极其有限的情况下，依旧打破了很多技术桎梏，制作出十分先进的物理引擎，并在此之上模拟出橄榄球比赛复杂多变的情况，《Gridiron》虽然画面颇为简单，却被当时的玩家称为“电脑游戏史上物理拟真程度最高的橄榄球游戏”，并且在 1987 年获得了一些 PC 游戏奖项，游戏也因此获得了不俗的销量。



当然《Gridiron》的成功为贝塞斯达带来的并不仅仅是一个新的办公室，还有新的机遇和思路。EA 也曾和他们签约，希望利用他们的引擎和技术，开发《麦登 NFL》，而作为交换，EA 也协助《Gridiron》在雅达利 ST 和 Amiga 版本的发行。原本这是一个双赢的局面，但 EA 在看到许多《Gridiron》元素已经被植入到《麦登 NFL》中的时候，就决定停止发行《Gridiron》。因此我们在早起的《麦登 NFL》中看到许多《Gridiron》的身影，韦弗甚至认为正是《Gridiron》和贝塞斯达为《麦登 NFL》打下的基础，才有了这个系列如今的辉煌。但这次失意也不是全无好处，最起码让贝塞斯达上下认识到依靠别人进行出版还是会处处受掣肘。从此以后，贝塞斯达都是自产自销，虽然也会吸纳外部资金，但最起码能够做到独立自主，最终做出了一番成就。

在体育领域的成功，也让贝塞斯达选择继续在相关领域发展，而冰球作为了下一个主要发展方向。这一次，他们率先找到了波士顿棕熊队传奇波比 · 奥尔以及华盛顿首都队进行咨询，了解冰球运动的每一个细节，在九十年代初期就已经使用专业运动员进行专业咨询，这在当时也是一件相当有魄力的事情。得道多助，贝塞斯达的专业精神和《Gridiron》的影响力吸引了诸多球队的教练和球员，并给予了不少专业和积极的意见，让游戏变得更具真实感，其中真实流畅的游戏节奏以及在冰面上划出痕迹，可以说是相当惊艳。贝塞斯达本想将游戏命名为《波比·奥尔冰球》，以向这位地区乃至 NFL 的传奇致敬，但贝塞斯达还联系上当时 NHL 最炙手可热的球员——美国职业冰球最高进球纪录的韦恩·格雷茨基，经过他和经纪人认可，确信这款游戏担得起这位巨星的名声，《韦恩 · 格雷茨基冰球》



▲韦恩 · 格雷茨基

得以顺利面世。

同样被他们叩开大门的还有 Hemdale，后者的“《终结者》系列”堪称科幻片历史上的一座高峰。而贝塞斯达所取得的授权是由詹姆斯 · 卡梅隆执导的电影——第一次被改编成游戏的初代《终结者》，并同样获得登陆街机版权。以今天角度来看贝塞斯达的初代《终结者》游戏还是比较粗糙，但并不妨碍贝塞斯达继续进步，1993 年推出的《终结者 横冲直撞》中，他们依旧选择用第一视角来呈现这款游戏，为了增加游戏的沉浸感体验，他们别出心裁地将枪支放到了屏幕中央，模拟出擎枪瞄准的视角。他们将游戏带到了芝加哥动漫游戏展，贝塞斯达的开发者们在那里接受了无数玩家和开发者的“检阅”。其中就包括 id Software 的开发者，这个有趣的创意让卡马克等人眼前一亮，此后也将其运用到一系列 FPS 游戏中，也为之后双方的一段故事埋下了伏笔。

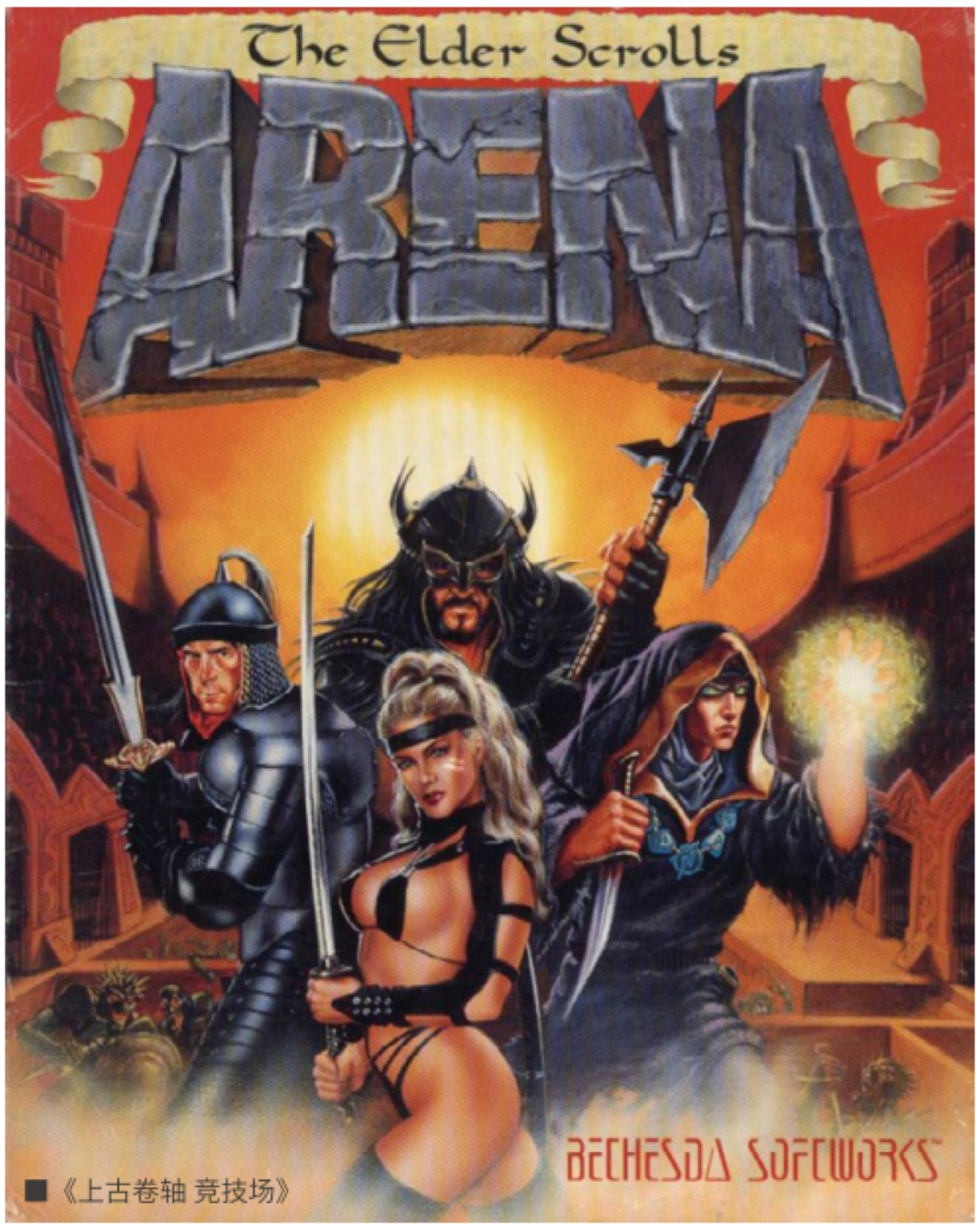
得益于“《终结者》系列”的不俗成绩，贝塞斯达后来又得到了两个知名 IP——《星际迷航》和《加勒比海盗》的授权，在开发多部相关游戏后，这进一步夯实了贝塞斯达在业界中的



▶在洛杉矶的 E3 出现并成为世界第一大游戏展会之前，芝加哥一直是动漫游戏乃至电子消费展览的重地。

地位。不过在此之前，贝塞斯达早就凭借着《上古卷轴》进入快速冒起的快速路。1994 年，在“《终结者》系列”发售的间隙，贝塞斯达推出了“《上古卷轴》系列”的初代作品——《上古卷轴 竞技场》，从此进入了一个新时代。

由韦弗以及第二位加入贝塞斯达的程序员朱利安 · 乐飞领衔的开发团队是《创世纪 地下世界》的粉丝，这款游戏立项之初原本只是让玩家带领一队角斗士到世界各地的角斗场“踢馆”。为了让游戏内容更加丰富，于是在开发过程中加入了一些 RPG 支线元素。然而随着开发的深入，诸如城市探索等 RPG 元素占据了大部分的游戏内容，这让韦弗和乐飞干脆舍弃了原来的竞技场主线，全身心投入到围绕“记录着泰姆瑞尔的过去、现在及将来的神秘之书”而展开的角色扮演冒险旅程。但因为游戏名称早已定下，于是还是沿用了《上古卷轴 竞技场》这个名字。



■《上古卷轴 竞技场》

由于贝塞斯达还是第一次研发 RPG 类游戏，各种失误在所难免，因此他们错过了 1993 年圣诞新年假期的发售时机，不得不将游戏推迟发售。再加上游戏标题有些货不对板，使得游戏最初只是卖出了两万份左右，而且因为一些 BUG 和配置要求太高而备受质疑，甚至一度让团队感到快要完蛋了。但是很快他们惊喜地发现，“让游戏飞一会儿”之后，玩家才真正认识到了《上古卷轴 竞技场》中的 RPG 魅力，游戏的口碑和销量都得到了提升，让贝塞斯达有机会延续最初将《上古卷轴》做成一个系列的目标。随后推出的《上古卷轴 II 匕首雨》则被韦弗称为是一个实验性作品，他们积极地响应玩家的反馈，不断地调整游戏世界和玩法，使得游戏质量更进一步，也进一步奠定了系列的历史地位。

九十年代中期，贝塞斯达已经成为了北美第三大私人持有的游戏出版商，这时的他们也开始收购业务，包括 1995 年收购了《隐身警察》的开发商 Flashpoint Studios，随后在 1997 年他们又收购了为美国公共广播公司以及为世界 500 强企业服务的图像制作公司 XL Translab。这些企业被归到贝塞斯达旗下，而那时的贝塞斯达也不过是一个中等规模的开发商，而随着收购的公司越来越多，贝塞斯达内部架构的问题变得越来越复杂。一些大型企业在收购了大量企业之后会选择将公司业务重组，谷歌就做了一个很好的示范。他们在重组之后成立了伞形架构的 Alphabet，让谷歌只专注搜索、地图等目前较为成熟的业务，让创新业务摆脱谷歌品牌的阴影。同样的事情在多年前的贝塞斯达身上就已经发生，不过富可敌国、只为了优化管理架构的谷歌不同，贝塞斯达的改变只是为了山腰进退维谷求得生存机遇。



▲《上古卷轴 II 匕首雨》

1999 年，贝塞斯达已经发展到了一个瓶颈，一方面《上古卷轴 II 匕首雨》发售之后，贝塞斯达同时开始了三个互相独立的项目 :《上古卷轴 战斗神塔》《上古卷轴 红色守卫》以及《上古卷轴III 晨风》。然而，习惯了《上古卷轴 II 匕首雨》巨大的开放世界，难以接受《红色守卫》与《战斗神塔》的缩减过的世界，使得作品在销量和口碑上都远不如前作。拳头产品尚且如此，受此牵连，公司的其他 IP 也不如理想。另一方面，过多的团队让这个本来只是好好做游戏的公司变得艰难，不仅是在管理架构上需要耗费大量的精力，各个工作室那么多口人都在等着高层的支票吃饭交房租，要解决这些问题其中一个最为常见但并不是最好的方法是缩短游戏的开发和发行周期，并且同时开发多个游戏，这显然是一柄双刃剑，赶工的开发方式同时带来品质下降和 BUG 的风险，并不是创始人的初衷。为此，

那个在 1997 年还一度年收入超过 2500 万美元的贝塞斯达也一度来到了破产边缘。

为了吸引更多的投资者，以及筹组更好的管理团队，于是韦弗另外注册了 ZeniMax Media，希望通过得到外部投资作为缓冲，让他们得到更多的自由，无需要为生计而仓促推出游戏。但事实上，韦弗在接受 EDGE 访问时也坦承“ZeniMax 和贝塞斯达无论从什么意义上来说都是一回事。贝塞斯达没有会计、财务和法务部门，这都是 ZeniMax 进行运作。”一年之间，韦弗获得了一些投资以及两个重要人才，一个是和韦弗联合创立 ZeniMax 的商人罗伯特 · 奥特曼，他成为了公司的 CEO，另一位则是负责营销业务的皮特 · 海因斯。随后他们将贝塞斯达软件整合到 ZeniMax 的业务旗下，随之成立了贝塞斯达游戏工作室（Bethesda Game Studios），使之与其他工作室平行，将 Bethesda Softworks 转变为 ZeniMax Media 的发行品牌。

此时的 ZeniMax 还需要一个契机，让他们一飞冲天。2002 年面世的《上古卷轴III 晨风》和 2006 年的《上古卷轴IV 湮灭》便是那阵让他们扶摇直上的强风。这两部作品中，传奇制作人托德 · 霍华德正式上位担纲重要角色，在他的带领下，《上古卷轴III 晨风》从画面到质量迎来了巨大的提升，一扫两部外传作品为系列带来的颓势。游戏不仅在 Metacritic 和 GameRankings 中都收获极佳评价，更是在当年的游戏业界多个颁奖典礼上囊括了包括“年度最佳游戏”在内的超过 60 项大奖，游戏本体销量超过 400 万份，如果算上 DLC，这个数字还会继续上升。《上古卷轴III 晨风》的出现，使得贝塞斯达和 ZeniMax 重新站稳了脚跟。如果说《上古卷轴 II 匕首雨》是对前作的一众修正和测试，那么《上古卷轴IV 湮灭》也是如此。虽然在视觉上的提升并不多，但是游戏从地图到玩法都更加自由和开放，新加入的追踪功能更方便了玩家进行任务。游戏创新的“Radiant AI”系统更是取得不小的突破，使得 NPC 具有对周遭事物做出智慧判断的能力，进而根据各自不同的性格自行决定进行诸如谈话、觅食、礼拜乃至于偷窃等人性化活动，这使得游戏在评价上比起《上古卷轴III 晨风》犹有过之，让贝塞斯达的声威渐隆。

“《辐射》系列”和“老滚 5”，让 ZeniMax 配得上 75 亿身价

当年与贝塞斯达齐名私人控股发行商之中，还有“《龙与地下城》系列”的 IP 持有者 Interplay。由于对《龙与地下城》的喜爱，贝塞斯达和这个衍生了无数经典游戏的 IP 发生千丝万缕的种种，不仅因为“《上古卷轴》系列”在一定程度上脱胎于《龙与地下城》，当中与 Interplay 还有着更深入的联系。Interplay 旗下除了“《龙与地下城》系列”这个大 IP 之外，还手握多个由黑岛工作室开发的经典 IP。进入 21 世纪，Interplay 深陷财务危机，黑岛工作室因为与东家 Interplay 在财务和发展理念上存在着尖锐而深刻的矛盾，许多工作室成员离开了这家曾经创造了《辐射》《博德之门》《异域镇魂曲》《冰风谷》等大作的工作室，另起炉灶成立了黑曜石工作室，已经进入开发初期的《辐射 3》（当时代号为“范布伦”）被迫中止。Interplay 最终也无以为继，被迫宣告破产，所拥有的诸多 IP 都被放上了货架、任君挑选。而在诸多竞逐者中，贝塞斯达仅以 117.5 万美元就买下了“《辐射》系列”的开发权。《辐射》系列”开发参与者伦纳德 · 博亚尔斯基做了一个生动的比喻：“就像孩子被前妻卖了一样！”

幸好的是，贝塞斯达并没有让明珠暗投，他们保证《辐射 3》将会是与前作一样的高质量作品。在完成《上古卷轴IV 湮灭》之后，贝塞斯达正式着手《辐射3》，使用了和《上古卷轴IV 湮灭》同样的 Gamebryo 引擎以及同样的团队进行制作，从前作上帝视角的 RPG 转化成贝塞斯达最为擅长的第一 / 第三视角切换模式，让玩家在辐射世界的探索和冒险变得更加紧张和刺激。尽管有玩家认为这部作品在剧情上和黑岛工作室时期的“《辐射》系列”相比有所不足，但《辐射 3》在各大媒体评分却均达 90 分以上，屡屡成为 Xbox Live 和 PC 端被游玩最多的游戏之一。本作的总出货量高达 470 万份，是当时为止贝塞斯达历史上最高销量的游戏之一，但这只是一个起点。

至于黑曜石工作室，贝塞斯达也给予了充分的安抚和补偿，不仅让其开发《辐射 新维加斯》，而且给予他们极高的自由度：只是向黑曜石简要传达了自己想要怎样的一个游戏，然

■《辐射 新维加斯》



后全凭后者自由发挥，而且对提出的新点子也保持着很高的接受和包容度。“《辐射》系列”的剧情和世界观早已深入到黑曜石的开发者们心中，但是他们在 3D 游戏制作方面经验并不丰富。不过有了《辐射 3》珠玉在前，可以利用贝塞斯达所留下的引擎乃至许多现成的素材，结合他们最为擅长非线性任务、良好的剧情故事和诸多的黑色幽默和文化暗示，《新维加斯》得以成果推出。“我们最成功的时候，就是用合适的引擎做了合适的事情”，黑曜石工作室创始人厄克特如是说，有了贝塞斯达这样的资本扶持，那好的结果自然也会随之而来。“《辐射》系列原班人马打造”是颇具号召力，因此由黑曜石出品、贝塞斯达发行的《辐射 新维加斯》在预购阶段，销量已经超越了 2008 年《辐射 3》。一款外包游戏的最终销量超过了正传作品，在游戏史上也算是个比较少有的现象。



■《上古卷轴Ⅴ 天际》

“贝塞斯达本质上是一家技术公司，一直坚持只做最好的产品”韦弗对于自家企业有着这样的定位，可惜在完成了贝塞斯达的改组之后，韦弗就在奥特曼的建议下逐步退出公司的管理层，回归麻省理工，继续自己的研究并开始培养下一代的游戏开发人才，尽管和 ZeniMax 之间发生过一些纠纷，但是作为公司的主要股东之一，韦弗最终选择庭外和解，让专业人士去进行管理，也让贝塞斯达逐步迈入了鼎盛时期。在成为一流开发商后，ZeniMax 和贝塞斯达也在积极扩展自己的游戏版图，如今的 ZeniMax 旗下除了拥有 Bethesda Softworks 和 Bethesda Game Studios 这两个核心公司以外，还拥有开创了 FPS 时代的 id Software、ZeniMax Online Studios、“《冤罪杀机》系列”的开发组 Arkane、MachineGames、三上真司的 Tango Gameworks、Alpha Dog、Roundhouse Studios 等多家工作室。其中几家重要的工作室都是在《辐射 3》和《上古卷轴Ⅳ 湮灭》相继取得成功之后而大手购入的。



2009 年，ZeniMax 以 1.5 亿美元的价格收购了 id Software，那个曾经被他们启发而创造出一系列 FPS 神作的工作室，顺便将该工作室负责人——“引擎之神”约翰 · 卡马克收归帐下，但向来只专注于自己感兴趣项目的卡马克此时正沉浸于研发航天火箭，随后又对 VR 产生了强烈的兴趣。2013 年卡马克甚至离开了 id Software，加盟了专注于 VR 开发的 Oculus，为此还引发了一场官司，ZeniMax 认为卡马克带着利用 id Software 资源（也算是 ZeniMax 的资源）所研发的成果去为其他公司进行开发，最终贝塞斯达在这场“VR 行业第一案”中获胜，获赔超过 5 亿美元。而在游戏方面，id Software 在 90 年代初开创的“《德军总部》系列”“《雷神之锤》系列”和“《毁灭战士》系列”依旧是他们以及 ZeniMax 的生财法宝。三大 IP 之中，“《毁灭战士》系列”最为强劲，2016 年重启后的《毁灭战士》不仅获得了 TGA 2016 最佳配乐、声效、最佳动作游戏等奖项，单单在 Steam 上销量就超过 200 万份，全平台销量还会更好一些；而续作《毁灭战士 永恒》仅数字版就卖出了 300 万份，成为 ZeniMax 发展的又一大助力。

2010 年，“生化危机之父”三上真司离开了卡普空和白

金工作室，成立 Tango Gameworks，随即在同年 10 月加入 ZeniMax 大家庭，之后打着“《生化危机》系列精神续作”名号的《恶灵附身》面世。虽然在人设和剧情上存在着一些缺陷，但是凭借着上佳的惊悚感、令人肾上腺素飙升的战斗以及感官备受冲击的画面声效，营造出很好的恐怖氛围，因而深受玩家好评，游戏也卖出了 300 万份销量。同样是 2010 年，ZeniMax 还将法国开发商 Arkane，他们在 2002 年开发的《地城英雄志》吸引了贝塞斯达的注意。贝塞斯达在 2007 年就主动开始了对 Arkane 主动接洽，希望后者能制作一款结合第一人称视角的 ARPG 游戏，随着交流的深入，贝塞斯达干脆将 Arkane 收归麾下，随后结合了超能力和潜行元素的第一人称动作冒险游戏《冤罪杀机》面世。作为一个新 IP,《冤罪杀机》从销量到口碑上都取得了出乎贝塞斯达和 ZeniMax 意料的成功。

正是这些新工作室的给力作为，使得 ZeniMax 和贝塞斯达能够不断推出百万份销量级别的作品，让两者在游戏发行上功成名就。但要成为最顶级的游戏企业，他们还需要一些更大体量的作品来支撑。2011 年 11 月 11 日，这是个值得纪念的日子，睽违数年的《古卷轴 V 天际》终于面世，本作采用了全新的 Creation 引擎和 havok 物理引擎制作。画面也再度迎来了升级，对动态的风雪，对景物的阴影和景深都有了更好的呈现，使得从“天际省”的广袤世界和雄奇壮丽的宏观景色，到花草树木纤毫毕现和物体表面质感的鲜亮光泽，都呈现出极高的真实感。作为本作的主地图的“天际省”有九个区域共 330 处场景，地图之宏大远超此前各代作品，与之相匹配的是具有深度的主线剧情以及丰富的支线任务，当中有加入各种组织后的分支任务，也包含了大量随机生成的动态任务和城镇建设元素，令玩家的冒险绝不无聊。主角作为最后一位“龙裔”（抓根宝）的身份意味着本作中与巨龙之间的故事将会贯穿始终，与巨龙之间的史诗式战斗极具震撼感。“我膝盖中了一箭”甚至火到出圈，成为一个亚文化“热梗”。这一切都让这部作品充满话题和魅力。2014 年，贝塞斯达公布《古卷轴 V 天际》销量为 2000 万份，是系列最成功的一部作品，但如果从销量来衡量，这个“最成功”的系列并没有维持多久。

历史仿佛轮回似的，当年贝塞斯达使用 Gamebryo 引擎制作《上古卷轴Ⅳ 湮灭》和《辐射 3》，让贝塞斯达重上正轨，同样的故事也发生在 Creation 引擎开发的游戏之上。2015 年，贝塞斯达采用升级之后的 Creation 引擎，开发出风头一时无两的“破烂王”游戏，广袤而真实的波士顿城呈现的开放世界、自由的探索任务和丰富的资源、矛盾冲突激烈的剧情和丰富的战斗场景，使得这部《辐射 4》全球积累销量超越了《古卷轴 V 天际》，成为旗下最成功的电子游戏，这也意味着光是这两部作品，贝塞斯达就已经收获了超过 4000 万份游戏收入，真正跻身最顶级的游戏企业行列。

一众优秀开发商构筑了 ZeniMax 良好的名声，在 2016 年的时候，ZeniMax 的估值大概在 25 亿美元左右。但以贝塞斯达等著名开发商的名声作为保证，假使 ZeniMax 真选择上市，或许市值未必能超过家大业大的 EA 和动视暴雪，但至少能和 CDPR、育碧以及 Take-Two 这些大型发行商相媲美。2017 年度，除了有《辐射 4》成为贝塞斯达历史销量最佳游戏，贝塞斯达也击败任天堂，成为了 Metacritic 评价最高的发行商，可以说贝塞斯达和 ZeniMax 正处于自己的巅峰时刻。正因如此，他们绝对配得上一桩巨大的收购。即便这个 75 亿美元的收购无论从金额还是规模上，都是微软有史以来最大桩的游戏交易，如果不是有腾讯以 86 亿美元豪购 Supercell 在前，这次收购甚至能成为游戏史上最大手的交易。

新世代当前，交易背后的双赢愿景

当然，这次交易都是合则两利的结果，贝塞斯达在 2017 年成为 Metacritic 评价最高的开发商，这仿佛又开始了另外一个轮回。二十年前的 1997 年，《上古卷轴 II 匕首雨》的面世奠定了贝塞斯达的地位，随后他们便因为两部并不成功的外传作品而差点导致破产。而在 2017 年以后，以贝塞斯达为代表，ZeniMax 也为自己的膨胀付出了代价。凭借开放世界震撼体验的《上古卷轴 5》和“捡垃圾”捡出新高度的《辐射 4》，贝塞斯达的名声到达了巅峰，但是在顶峰过后，贝塞斯达的名声就已经开始下滑。其口碑下滑速度可以说有些惊人，万众期待的《辐射 5》至今未见踪影，倒是《辐射 76》乘着贝塞斯达“反



▲索尼主机独占的《幽灵线 东京》，开发组来自微软旗下的工作室，这样的窘境可谓“活久见”。

出”Steam，自建“bethesda.net”的契机，带着无数期待和光环成为这个平台的门面，却迅速沦为笑柄。《辐射 76》从过去的单机游戏变成在线联机游戏倒是其次，游戏中多如牛毛的 BUG、以及在此背后开发者对游戏优化的轻视才是其最大的致命伤。以至于贝塞斯达一个修复 BUG 的大补丁居然有 50G，在游戏史上也算是前无古人，若果说《刺客信条 大革命》因为诸多的 BUG 被钉在了冤罪杀机柱上，《辐射 76》看上去也是不遑多样。而《上古卷轴VI》则多年来只闻楼梯响，倒是《上古卷轴 刀锋》各种的阉割和 BUG，毫不意外地在 Metacritic 上拿到了 33 分的低分，过去那个“用心做好游戏”的贝塞斯达似乎已经彻底迷失。

然而，在完成收购之后，微软承诺这些开发商除加入到微软阵营之外仍处于半独立的状态。从目前来看可以说是双赢的局面，微软既赋予了贝塞斯达以及他们各个团队相应的开发自由，但是又能很好地对其加以管控，让这些工作室在开发时更加谨慎地加强优化，相信以贝塞斯达那帮顶尖开发者的实力，重新拿回失去的名声也是指日可待。至于“引擎之神”卡马克表示因为此次收购而乐意重回 id Software，开发新一代的作品，则可以算是意外之喜。对于微软而言，收购 ZeniMax 看上去只是一次正常的商业收购行为，但事实上这将对业界产生深远的影响，甚至连格局也会发生扭转。

在次世代主机之争中，微软并不是一家在独舞。第八世代拿到了绝对优势的索尼也在为 PS5 积蓄力量，他们在 2019 年收购了顶级开发商 Insomniac，后者的《漫威蜘蛛侠》交出了超过千万份的销量。加上索尼旗下诸多强大的工作室，以及光驱版 PS5 能够直接使用 PS4 光碟进行游玩，等等一切都令微软感到不少压力。IGN 在 PS5 和 XSX 所有细节都披露后发起的一项关于购入次世代主机意愿的调查更能说明问题，在四万多份答卷中有接近 50% 的玩家喜欢 PS5 的光驱版，选择数码版 PS5 的约占 16%，而表示两台主机都有兴趣入手的则有 7%，也就意味着近七成的玩家更倾向于索尼阵营。

微软这次出手可以说是于无声处听惊雷，甚至连贝塞斯达自家也有些措手不及。因为就在不到半个月前，索尼才公布了 PS5 的阵容，贝塞斯达还以重要合作方的形象为他们的新世代主机站台，公布了 Arkane 工作室的新作《死亡轮回》，以及 Tango Gameworks 的《幽灵线 东京》。尽管贝塞斯达宣称已公布的《死亡轮回》和《幽灵线 东京》将仍然为 PS5 限时独占，但是之后的作品很有可能就是“微软优先”了。经此一役，微软的第一方开发室一下子达到了 23 个，在数量上反超索尼，尤其是贝塞斯达这个拥有极其强大 IP 号召力的开发商，可以想象当《辐射 5》和《上古卷轴 6》以 XSX 作为主机独占作品出现时，会有多少系列死忠粉因此投入微软的怀抱。

事实上，这次收购可谓立竿见影，在微软收购 ZeniMax 之后就发起了 IGN 另一次调查，玩家对单纯购入 PS5 光驱版的意愿急剧下滑到 40%，也仅剩 10% 的玩家乐意选择 PS5 数字版。相反地，受到贝塞斯达游戏可能为微软独占所影响，有超过 31% 的受访者愿意单独购入 XSX，比此前多了 7%。而想要打包两大主机的玩家也飙升至 15%，唯一受到负面影响的大概是被阉割性能的 XSS，大概没有人愿意再用这样的主机去玩未来的《上古卷轴 6》和《辐射 5》吧。

收购尚未结束

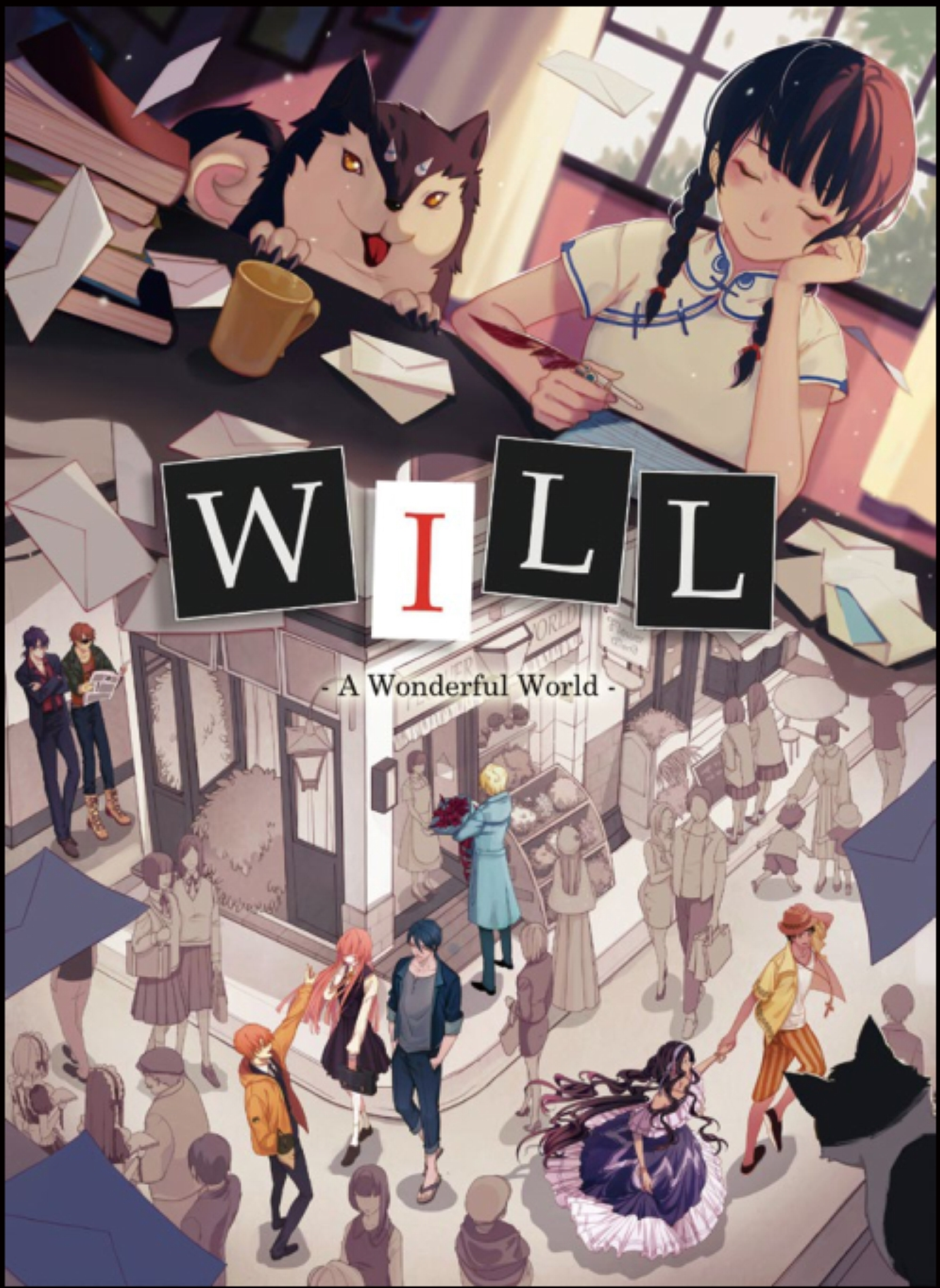
总体而言，在这次收购中，贝塞斯达在本来就更为亲近的平台中迎来发展的新契机，微软则是用 75 亿美元打了一场颇为漂亮的翻身仗，这样一来至少大大缩小了他们与索尼之间的差距，也让他们在和亚马逊等云游戏代表相比有着不错的优势。尽管分析师表示微软已经不需要再进行一次大规模收购来再证明些什么，但尝到甜头的微软似乎比过去更加乐意利用资本去实现那个制霸主机领域的梦想。无论是 Xbox 部门主管菲尔 · 斯宾塞还是微软首席执行官纳德拉都表示：收购 ZeniMax 并不是微软收购的终点，未来将会有更多知名工作室乃至大型厂商将会成为微软的囊中物。而放眼望去，当微软愿意为游戏倾注巨额资金后，业界能够抵挡微软银弹攻势的企业又有多少？那么剩下的问题就是，下一条大鱼将会是谁？第九世代的游戏业界又将走向何方？带着这些问题，我们不妨拭目以待。



▲目前微软旗下 23 个第一方开发室。

秘密花园
WILL：美好世界

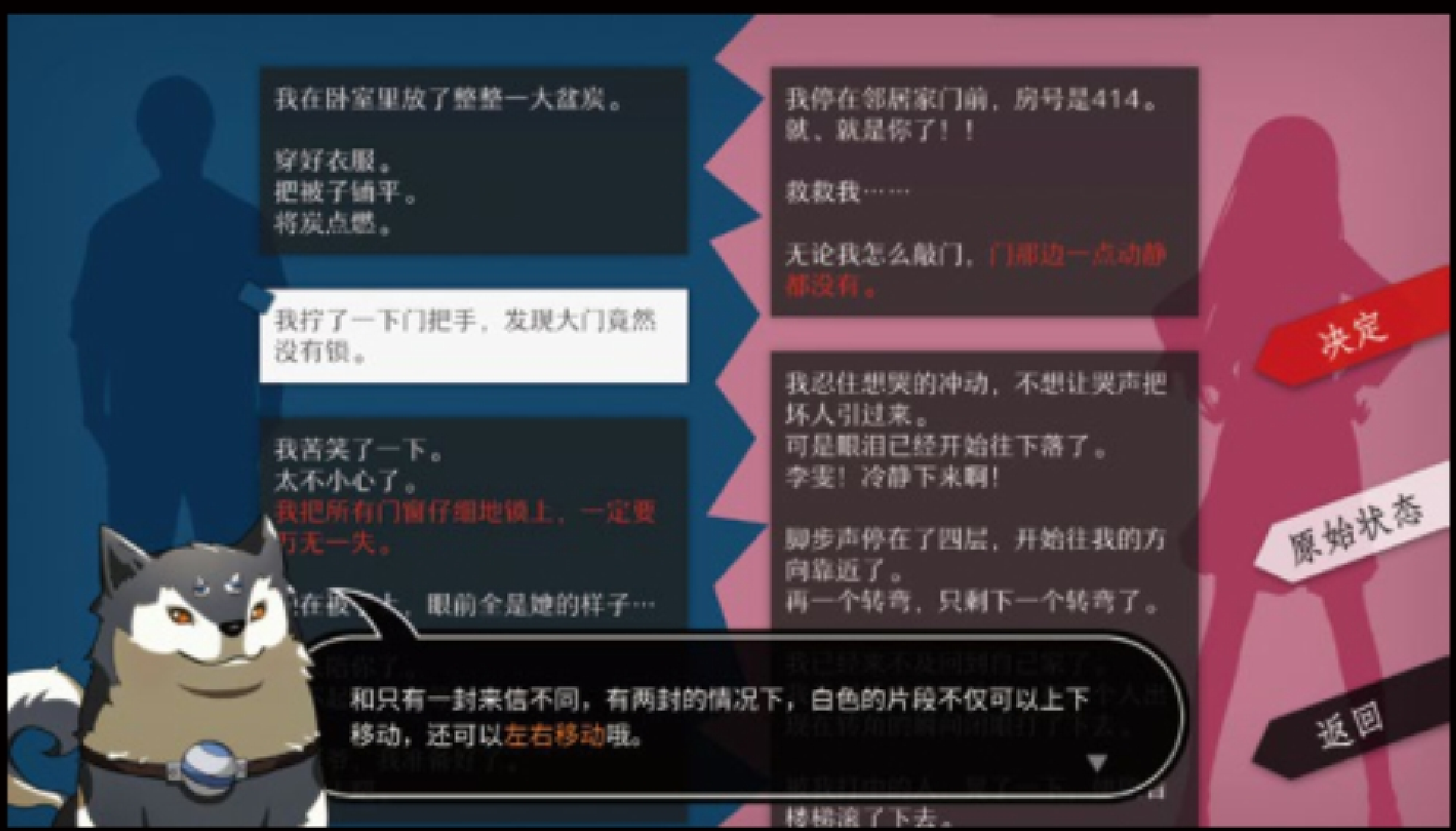
各位关注国产独立游戏的朋友对于《WILL：美好世界》应该不会陌生。本作是一款多选择、多结局的剧情解谜文字冒险游戏。玩家扮演“神”，通过将角色们求救信中的文字重新编排，以此演绎出不同的剧情发展，改变来信者的命运。游戏包含个性鲜明的多个角色和引人入胜的故事，独特的游玩方式也增添了推理的乐趣，收获了广泛好评的同时赢得了诸多奖项。



文：日立　美编：NINA

如今官方美术设定集登陆 UCG 商城，内容包含游戏全部原画、宣传插画、角色设定心得、设计解读、全结局攻略以及对主创团队的详尽访谈，帮助各位玩家了解关于本作的一切！我们精选了设定集的 7 页内容供各位读者试读，一窥美好世界的精彩与感动。

淘宝端扫码购买





















阿莉西亚是这个游戏中最复杂的一个角色，她有两张立绘，但和基仔为了表达年龄的区别不同，她的两张立绘代表了身份的转换。阿莉西亚初登场时 18 岁，在游戏的最后是 27 岁，相差的九年正好是她比卡洛斯年长的岁数。在卡洛斯还在墨西哥偏远山区的孤儿院生活的这九年间，阿莉西亚遇到了很多令她始料未及的事，极大地改变了她的人生。

阿莉西亚是一个善良但性格本质很懦弱的一个人，并且这个特质一直没有改变。虽然有时候她表现得很坚强，但也只是因为迫不得已做出决定。阿莉西亚遇到的很多危机都是由于她没有主见产生的，虽然神（玩家）帮她化解了不少困难，但她的性格缺陷依然令她自己的人生越发走向不可控。阿莉西亚最早从墨西哥出发，就被人贩子团伙欺骗；在遇到林兆辉后，她清楚自己不喜欢也不适合干杀手这一职业，但却没有考虑过离开组织这个选项，为了依靠阿辉，她愿意帮助他做任何事；在遇到 3 号后，她又开始依赖 3 号，她幻想了未来的生活，唯独没有考虑过失去 3 号的可能性，在 3 号死后，她再次变成孤身一人，并开始寻找下一个依靠。





这张图原本与主视觉图是同一张图。主视觉图在上面，这张图在下半部，有神俯视世人的感觉。和主视觉图中正在阅读信件的辞与一只相同，人类世界也呈现出一片祥和与自由。Pi 在花店买到了他最喜欢的花——火花兰；长大成人的卡洛斯和他的姐姐在街上跑闹；基仔、李雯、文櫂人三人有说有笑；张京民和姜白夜正在角落里执行任务；大黄则在房顶上观察这些人类。游戏中主要的角色全部被安置在街道的一个转角里，路人虽然以单一色调表示，看似也都有各自的故事。这样的安排无疑是理想化的，呈现出了我们期望中的美好世界。

INTERVIEW WITH CREATORS



王妙一

《WILL：美好世界》的剧情、玩法创作者，同时也是开发与宣传的担当者。现在在以个人工作室的身份开发全新的原创游戏。

本篇文字为对《WILL：美好世界》的创作者们的访谈录，所收录的问题均为从网络收集的问题中筛选出的玩家对《美好世界》及其创作者们最关心的问题。

Q.《美好世界》的美术风格很独特，人物在主界面上全部都是显示为剪影的，请问在当初进行设计的时候是怎样考虑的呢？

王：最初是想全部以只有剪影没有立绘的方式呈现的。一方面是因为预算，不知道自己的积蓄能否承担得了这些美术成本；另一方面，由于游戏最初是为手机设计的，感觉平面化设计会比较受苹果编辑的喜爱，这也是当时的一个考虑。可惜后来因为苹果在中国区的付费最低价格从 6 元降低到 1 元导致付费下载独立游戏的市场恶化，所以就将目标平台暂时转向了 Steam。后来决定加入立绘是由于对游戏提高了预期和要求，但为了让人阅读时保持专注，依然保留了在主界面中使用剪影的设计。

Q.《美好世界》玩法超独特，为什么会采用文字游戏的形式呢？群像剧的设定有受到《428》的影响吗？

王：在核心玩法中采用超大量的文字，自然考虑的还是预算问题。最开始考虑做什么样的游戏，是从能力 + 预算这两方面综合考虑的。我是科班程序员出身，编剧虽然是自学的，但感觉可以接受。可是自学美术是来不及的，如果要找人帮忙做的话，可用的预算很少，在形式上无法制作有大量动画或者 3D 的游戏。综合考虑，可以做的游戏类型其实是很有限的，文字游戏几乎是不二之选。《428》是喜欢《美好世界》的玩家向我推荐的，玩过之后我也非常喜欢。去年通过日本的发行商获得了和《428》的监督イシイジロウ先生以及《街》的监督麻野一哉先生视频连线的机会，非常荣幸。群像剧是一种比较小众、慢热、精巧的叙事类型，在日本的文学作品中历史悠久。很多人觉得群像剧节奏很慢，但是聪明的读者往往会为故事后期人物事件间的巧合精妙所折服。我个人也非常喜欢群像剧，这样类型的叙事方式也非常适合解谜游戏。

Q. 是怎样想到《美好世界》的 Idea 的呢？是突然灵光一现“啪”的一下就想到了吗？

王：虽然听上去“灵光一现”是比较理想的找到灵感的方式，但是在“灵光一现”之前往往需要先做大量的准备工作，要重视知识与经验的积累。在想到《美好世界》的点子之前，我花了三个月的时间写剧本，设计的是另一个不同玩法的游戏，在基于成本以及趣味性等多个方面的判断后，被放弃了。《美好世界》是在吸取了前一个失败立项的经验才成立的作品，前前后后共花费了五个月的时间。在去年下半年，我开始做新作的立项，过程也非常相似，同样也花费了五个月的时间。立项成本也是设计成本的一部分，和主流的商业游戏相比，原创游戏的设计成本要远远高出很多，这也是原创游戏在中国不受到资本青睐的原因之一。





《刺客信条：人物志》系列特企

《刺客信条 II》列奥纳多·达·芬奇篇

文：黑色维京　编：三日月　美编：Juxi



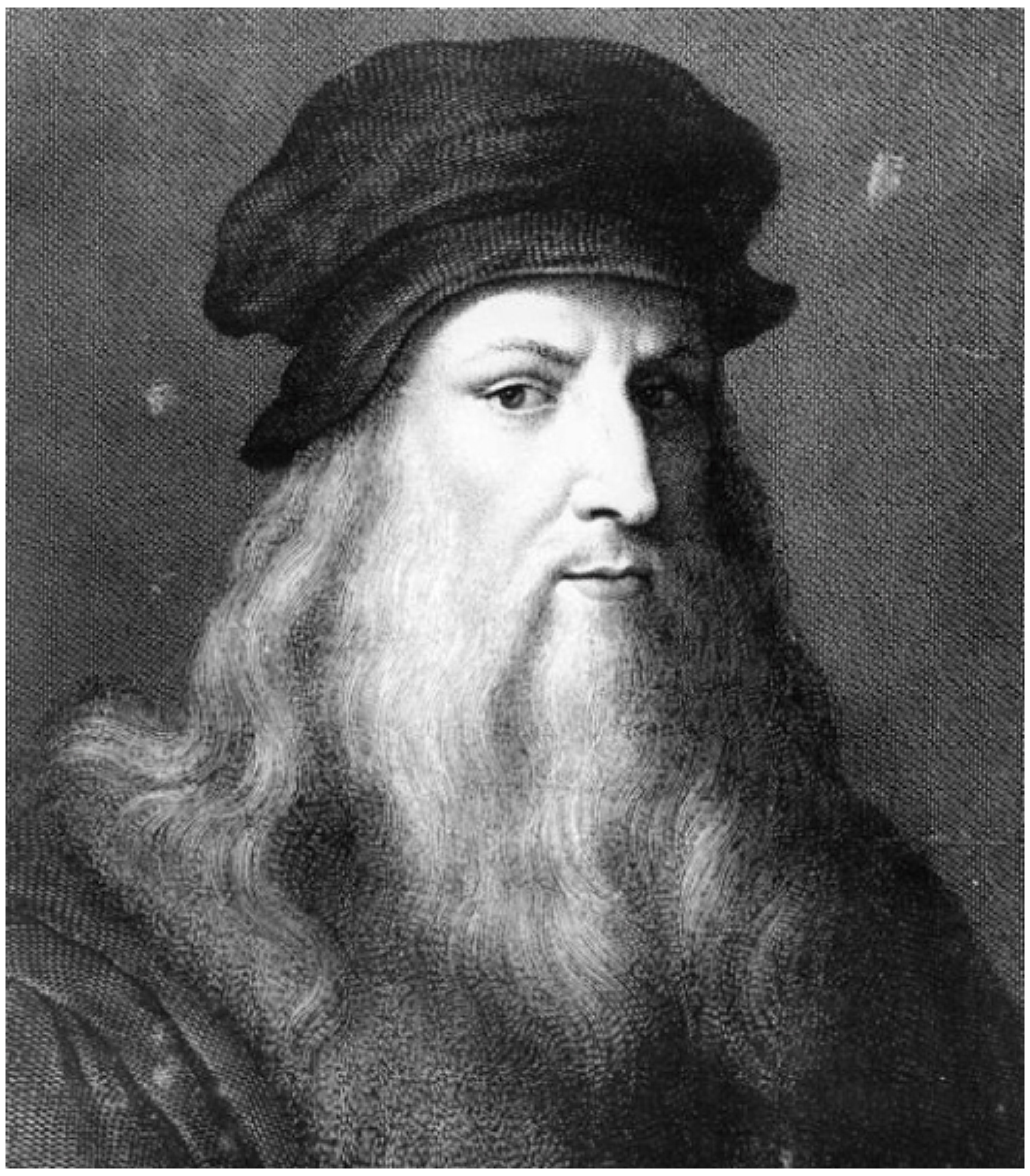
上苍有时会将美貌、德行与才华倾注于一人之上，令其在诸多领域皆出类拔萃，继而显示出他的天赋异禀乃源自上天而非人类自身的力量。列奥纳多•达•芬奇就是如此，他的英俊潇洒，风度翩翩，无人可比；他才华横溢，智慧超群，无所不能。

——乔尔乔·瓦萨里《艺苑名人传》

在《刺客信条 II》开篇之初主角艾吉奥·奥迪托雷所结识的数名游戏角色中，列奥纳多·达·芬奇（意大利语：Leonardo da Vinci，1452 年 4 月 15 日 ~1519 年 5 月 2 日）绝对可以称得上是其中最值得大书特书的人物之一。一定程度上，这位艺术大师在作品中所扮演的角色与 DC 旗下漫画《蝙蝠侠》系列中全力辅佐布鲁斯·韦恩的卢修斯·福克斯极为相像。达·芬奇不仅多次在艾吉奥陷入危机与困顿之际主动向其施以援手，同时还利用自己的专长为主角打造了一系列颇具跨时代意义与风格的武器装备，从而帮助刺客组织顺利完成了数件相当棘手的刺杀任务。值得一提的是，历史中所真实存在的列奥纳多·达·芬奇与游戏《刺客信条 II》中所塑造的角色一样有着堪称传奇的人生经历。除世人所熟知的艺术领域之外，达·芬奇所精通的学科还包括解剖学、植物学、动物学、物理学、力学、光学、数学、建筑学、水利工程学、军事工程学、地质学、气象学、天文学等。抛去这些林林总总的理科成就不谈，这位被美国著名艺术史学家海伦·加德纳所尊崇为拥有“强烈的好奇心”与“极其活跃的创造性想象力”的博学家同样在哲学思想上留下了浓墨重彩的一笔。他所提出的反对正统神学与经院哲学、提倡经验认识和科学研究的理论至今仍被无数专家学者与高等学府所奉为经典。在文艺演出方面，达·芬奇同样拥有着极高的天赋。在其为米兰公爵卢多维科·斯福尔扎效力之初，他的主要工作是组织并筹备宫廷演出，其本人演奏里拉琴（lyre，西方古典文明最为经典的拨弦乐器之一）的一流水准更是得到了雇主的赏识。然而正所谓人无完人，在为后世留下了包括《蒙娜丽莎》（Mona Lisa）、《最后的晚餐》（Last Supper）以及《岩间圣母》（Virgin of the Rocks）等一系列享誉世界的艺术作品的同时，达·芬奇同样因“缺乏耐心”和“消极怠工”而饱受批评，很多由他负责的艺术委托和研究工作都因他的热度锐减而最终不得不草草收场，由此所导致的直接或间接的损失实在让人难以估量。本篇特企，笔者将为广大读者介绍列奥纳多·达·芬奇绚烂多彩的一生，揭开隐藏在这位大师背后的神秘的光环与尘封的密码。

序幕

有时，不得不承认，命运对于一个人的无情却往往得以成为其他无数人为之鼓舞的幸事。列奥纳多·达·芬奇就是如此。1452 年 4 月 15 日，星期六。这位在日后被奉为“文艺复兴时期最完美的代表”悄然出生于距离意大利托斯卡纳大区佛罗伦萨省芬奇镇约 3 千米远的一处农舍中，自此开启了他对这个世界的探索之旅。列奥纳多的母亲卡特琳娜仅仅是一个出身朴素的农家少女，时至今日我们对她的出身及其余相关信息仍知之甚少。相比之下，有关其生父皮耶罗 · 达 · 芬奇的记载则要详细许多。皮耶罗出身于一个公证员世家，而这基本上注定了他的家境和地位要优于彼时其他绝大部分的劳动阶层。青年时期，他便已经继承了家族的传统事业，供职于佛罗伦萨城内的总督府，负责为客户解决有关于法律文书、纠纷以及其他一系列相关的问题。在一次与卡特琳娜偶然的邂逅之后，两人对彼此皆心生爱意并迅速坠入了爱河，达 · 芬奇的降生便是这段爱情最为美好的证明。然而令人颇为惋惜的是，身份的极度不对等使得他们根本不可能“终成眷属”。在彼时，贵族子弟与农家少女间发生关系并不罕见。通常情况下，一个负责的前者会在事后选择为后者积极促成一门婚事，以确保母子二人皆可得到良好的庇护。皮耶罗做到了这一点，他将卡特琳娜与尚在襁褓之中的孩子过继给了一位名为安东尼奥·迪·皮耶罗·德尔·瓦查的烧窑工人。自此，列奥纳多注定无法成为达 · 芬奇家族的合法子嗣与继承人，他不得不在余生中背负着“私生子”这一称号。





◀▲列奥纳多 · 达 · 芬奇在游戏《刺客信条 II》中的人物模型（右图），以及表现其真实面貌的《卢卡肖像》（左图）。

相比较于等级森严且注重出身的中世纪而言，在文艺复兴时期所降生的私生子不论在地位亦或是待遇上都已然改善了不少，这一点多少可以从历史学家雅各·布克哈特的评论“私生子的黄金时代”中略窥一二。列奥纳多不仅可以被冠以家族的姓氏，他的父亲皮耶罗还为他的降生举办了一场颇具规模的洗礼。然而由于公证员行会的限制，作为私生子的达·芬奇将永远不可能成为这一体面、待遇优厚且令时人颇为向往的职业。对于其本人来讲，这自然属于一个不小的损失。然而当我们翻遍后世所有为其著书立说的传记作者所出版的相关作品后，在这一问题之上他们几乎无一例外的对此感到欢欣鼓舞。诚然，倘若列奥纳多得以子承父业，那么这个世界很可能将多一位因法律卷宗而不得不“案牍劳形”的文书，但却少了一位涉猎广泛的天才与大家，这期间巨大的反差以及损失自然令人不言而喻。

在关乎于列奥纳多童年居所的问题上，史学界的研究人员曾给出过截然不同的答案。但是应该可以确定的是，他与自己的生母不大可能被父亲安顿在家族住宅中。因为就在达·芬奇降临人间仅八个月左右，皮耶罗便迎娶了佛罗伦萨城中的一个富硕的鞋匠的女儿。而在此之前选择让列奥纳多母子入住家宅，显然是不合乎情理甚至是不明智的。就此看来，与芬奇镇毗邻的安齐亚诺村的说法似乎更贴合现实。房产的主人——皮耶罗·迪·马渥托连同其年迈的母亲不仅是达·芬奇家族的世交，而且他本人还是皮耶罗以及列奥纳多二人的共同教父，两家的交情由此可见一斑。在年龄略微增长之后，达·芬奇便辗转寄居到祖父母的膝下。由于皮耶罗本人繁忙的公证员生活，外加母亲卡特琳娜不得不将更多的精力放在新生养的儿女身上，这一安排看来的确更为妥善。在此期间，列奥纳多与自己的叔叔弗朗切斯科结下了远超出亲情范围之外的深厚友谊。不同于其长兄皮耶罗，佛朗切斯科性格散漫随性，安于现状。相比较于复杂严肃的公证员工作，他更倾向于将身心与注意力放在田园山水和享乐之上，这一特点也最终使得他成为了家族传统中的一个异类。然而有必要说明的是，童年时期的列奥纳多因自己的这位叔叔而获益良多。他不仅亲自“言传身教”，带领自己的子侄深入自然探查造物主给予人世间的各种奥秘，同时还在很大程度上担任了列奥纳多父亲的这一角色。由此不难想象，达·芬奇对于弗朗切斯科的依赖和尊敬程度，有时甚至远在其生父皮耶罗之上。

显然在皮耶罗本人看来，假若仅仅凭借胞弟弗朗切斯科的教导是完全不足以令儿子列奥纳多得以在日后寻得一技之长，继而使其经济独立的。尽管私生子的身份使得他此生注定将与贵族子弟云集的“拉丁语学校”无缘，但是在父亲的安排与鼎力支持之下，他最终在“算盘学校”接受了些许商业算数的教育。所谓的“算盘学校”，其教授学科的重心定然无一列外全部都是实用性知识，而与之相对的人文学科或艺术创作等定然不会在其考虑范围之内。可能正是由于此，达·芬奇在其成年之后常常自嘲其为“未受过教育之人”。勿需赘述，这一遗憾成为了日后这位以博学而见长的大师内心的遗憾，甚至是内心深处的一道不可逾越的鸿沟。似乎在彼时的列奥纳多看来，自己的余生将注定被圈定在这处寥寥无名的小村庄当中。但正所谓“玫瑰花注定会绽放”（Se son rose，fioriranno）。这位出身寻常，却雄心勃勃的年轻人即将迎来人生中的第一次转机，而彼时的文艺复兴之都佛罗伦萨将会为其腾飞提供一个通往世界的舞台。

封笔隐退

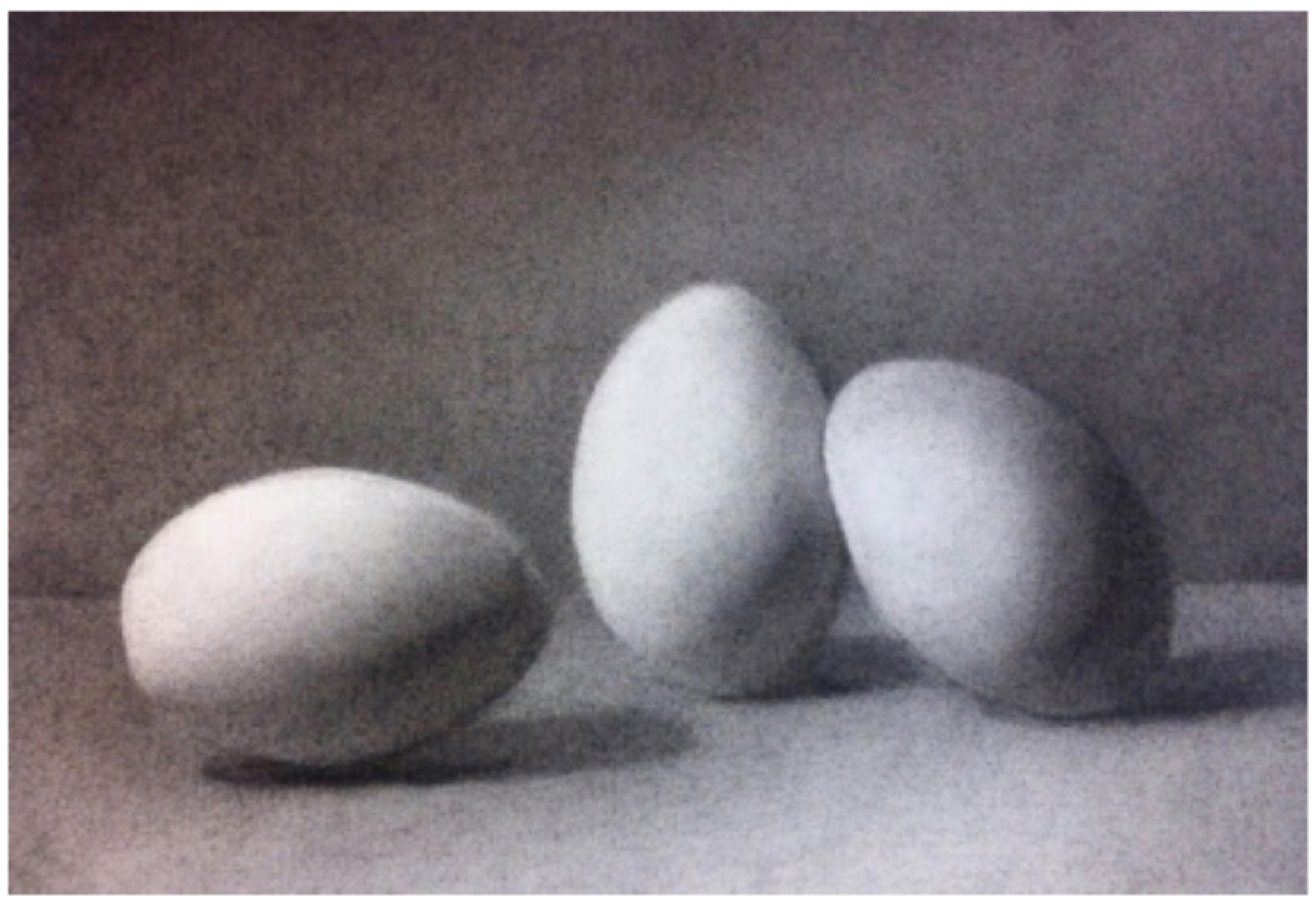
1453 年 5 月 29 日，东罗马帝国在奥斯曼土耳其大军的迅猛攻势之下宣告陷落，末代皇帝君士坦丁十一世·巴列奥略战败而亡。对于当时的欧洲人而言，这一事件所带来的影响与震撼不亚于此前的东西教会大分裂抑或是黑死病的爆发。大批为躲避战乱的君士坦丁堡学者选择远赴意大利。与之随身前来的，还包括大量珍贵的手稿文献，其涵盖内容包括但不限于古希腊典籍与柏拉图主义者的著述。实际上，早在十字军东征时期甚至更早之前，隶属于意大利的港口城市便依托着自身优越的地理位置，得以与地中海东岸的伊斯兰教国家建立了稳定长久的贸易关系。而这一时间，消逝于西欧大陆，但却在伊斯兰世界大规模的“百年翻译运动”的推动之下得以复兴的欧洲古典文化最终重新进入了意大利人的视野。而这其中，应当以佛罗伦萨城最甚。当时常驻或旅居于此的诗人、散文家往往都会在其作品中不吝溢美之词，竭尽全力地夸耀这颗“文艺复兴皇冠上最熠熠生辉的明珠”。而画家、雕刻家则通过画笔或刻刀打造出一个个艺术精品，以期望作品得以得到城中贵族抑或市政厅中的官员们的青睐，最终功成名就。

当然，佛罗伦萨得以成为众多人文主义者所趋之若鹜的人间天堂，并不能单单归结为外部因素。深入探究之后我们不难发现，这座城市所实行的独特政体以及美第奇家族所建立的长久而稳定的统治亦是一个不可忽视的因素所在。虽然在表面上，佛罗伦萨城实行的是所谓的共和制度，即城市权力属于集体市民所有。通过推选官员的方式，继而组成负责军政事务的政治团体。然而在所谓的共和政体的外表之下，却是各大家族为争夺权力的血腥斗争。经过长久的努力，美第奇家族最终得以在家族领袖萨尔韦斯特罗·德·美第奇、乔凡尼·德·美第奇连同洛伦佐·德·美第奇的带领下，战胜了与之敌对的奥比奇家族、帕齐家族等劲敌，建立了稳固的僭主政体。出于对艺术创作的热爱，同时也是为了拉拢市民和艺术创作者们的支持。美第奇家族不惜重金聘用工匠为其自身或共和国市政打造众多艺术精品，并且时隔数日便会在城中举办大型演出和舞会。得益于此，佛罗伦萨在文艺复兴时期的成就得以获得井喷式发展。

对于皮耶罗本人而言，1464 年可谓是其人生的低谷期。他的配偶阿尔比拉不仅因难产而撒手人寰，同时家族族长——即列奥纳多的外祖父安东尼奥也在不久之后驾鹤西去。此时的达·芬奇时逢十二岁。为使列奥纳多得以接受更为系统的学科训练，同时也可能是出于转移注意力继而尽快使自己从丧失亲

人的苦痛中恢复过来。皮耶罗决定让其搬至佛罗伦萨城中，与自己共同生活。虽然从达·芬奇日后的手稿中我们不难发现，这位大师对于共和国奢靡繁华的生活实际上颇有微词。他始终秉持着这样的一种观点，即嘈杂喧闹的环境会令人丧失独立思考的能力。但无法规避的一个问题是，列奥纳多本人的种种作为无不体现了他对城市生活的向往和热爱。因此我们与其将这一问题看作是他身上众多的矛盾点之一，倒不如说是其对享乐主义与创作生活的哲学思辨。

或许是出于对私生子出身的达·芬奇继承家族事业的无望，又或许是前者所崭露出的艺术天分打动了自己这位循规蹈矩的父亲。皮耶罗决定动用自己在佛罗伦萨城中的人际关系，让列奥纳多得以在专业人士的指导下开启自己的艺术创作之路。安德烈·德尔·维罗基奥，这位才华横溢且待人亲切的艺术巨匠，最终顺利成为前者的启蒙者和导师。尽管皮耶罗与维罗基奥私交密切，且二人在商业往来上亦堪称频繁。但是令维罗基奥下定决心收下列奥纳多作为学徒的绝非是单纯的人情世故，而是眼前的这位英俊爽朗的少年所表现出的异于常人的艺术天赋。诚然，纵观整部世界历史，人们往往会将某些领域功成卓著者的成功之道归结为其与众不同的资质。但公正来看，系统的训练与负责的领路人同样是不可忽略的二重因素。对于列奥纳多而言，在维罗基奥工作室做学徒的日子，便很好的给予了他这两样不可或缺的因素。拥有一位循循善诱的艺术导师，众多志同道合的学徒朋友，外加工作室中浓郁的人文主义思潮，想必这一时期的达·芬奇的生活本人定然是充实且令其愉悦的。在这一时期，列奥纳多或独立完成，或选择与他人合作，完成了大量的艺术品创作。在这其中，《吉内薇拉·德·本奇》（Ginevra de' Benci）、《圣母领报》（Annunciation）、《基督受洗》（The Baptism of Christ）等皆是日后在绘画界享有极高声誉德画作。显而易见，这位初出茅庐的年轻工匠的未来，定然是不可估量的。



◀人们所可能较为熟知的“达·芬奇画鸡蛋”的故事便发生在他求学于维罗基奥工作室期间，但这一情节已被相关学者证实为原作者的杜撰。

尽管维罗基奥的一生亦堪称是功成卓著，他本人亦对达·芬奇、波提切利乃至性情古怪的米开朗基罗等新生代艺术家的影响不容置疑，但这位大师却也因不能按时交付艺术作品而饱受批评。甚至一度有传记作家和学者将其得意弟子列奥纳多日后所表现出的严重的拖延症，也归咎于他错误的示范作用。令人对此无可辩驳的是，维罗基奥确确实实有过大量耗时数年心血，但最终却草草收尾的作品。这不能不说是艺术史上的一大遗憾。根据《艺苑名人传》作者乔尔乔·瓦萨里的说法，当这位大师在亲眼目睹了弟子列奥纳多的一幅画作之后。竟然因感叹后者惊人的艺术天分，而最终做出了封笔隐退的决定。诚然，经过后代历史学家们的研究发现，乔尔乔·瓦萨里经常会为了表达对艺术家的敬仰以及便于表现出作品的张力而刻意夸大甚至是歪曲某些事实。而其所谓的“维罗基奥封笔”一事极有可能是其中之一。然而我们不得不承认，站在老师肩膀之上的达·芬奇的确获悉良多，最终得以成为与前者匹敌，甚至在某些领域超越前辈的所在。



▲《吉内薇拉·德·本奇》是列奥纳多为一名佛罗伦萨贵族出身的女性所做的肖像画。该作品现藏于美国华盛顿的国家艺廊，而这也是美洲大陆目前唯一可见的达·芬奇真迹。

吾亦善绘

在人生接近三十而立这个重要节点之时，达·芬奇做出了另外一个足以改变其人生轨迹的决定——离开佛罗伦萨，前往米兰为当地贵族卢多维科·斯福尔扎服务。而促成这一转变的，绝非是他的一时兴起。究其背后最为主要的原因，大概是他天才般的艺术创作天赋与其本人重度拖延症之间的矛盾。在认真研究并阅读这一时期达·芬奇所撰写的手稿后我们不难发现，这位年轻的艺术巨匠对于自己长期“消极怠工”的表现并未采取听之任之的态度。与之截然相反，他实际上也对此同样深痛恶绝。而这似乎多少可以从其抄录的一段由文艺复兴时期著名诗人但丁·阿利吉耶里的《神曲》的片段中略窥一二：“改掉这懒散的毛病吧”，老师说，“没羞耻的人！坐在羽绒垫子上，躺在毯子下面，如何扬名天下；没有声名，人生就是虚度，在

世上留下的尾迹，犹如水中的泡沫或风中的烟雾。”

除此之外，另外一个致使列奥纳多渴望即刻施展自己才华的，是同行兼竞争对手的桑德罗·波提切利在佛罗伦萨艺术界中的名声鹊起。与达·芬奇拖沓的艺术创作行为所不同的是，波提切利对待客户的订单与要求往往要更加认真且上心。自 1470 年他选择离开导师维罗基奥的艺术作坊并自立门户之后，波提切利便得到了佛罗伦萨首席贵族美第奇家族的赏识，继而得以在政治、经济以及社交等诸多方面受到了来自后者的眷顾。现如今，世人们所耳熟能详的作品《春》（La Primavera）以及《帕拉斯和肯陶洛斯》（Pallas and the Centaur）便是美第奇家族向其订制的珍品。正如前文中所提及的，文艺复兴时期的意大利乃是一个大师云起的时代。这难免会导致分属于相同领域的两名杰出人才相互竞争的局面出现，而达·芬奇与波提切利便是其中的一个典型范例。1478 年，当美第奇家族领袖伟大的洛伦佐粉碎了来自帕齐家族的阴谋后。为了纪念自己在事件中遇刺身亡的胞兄朱利亚诺·德·美第奇，同时将帕奇家族的罪行在佛罗伦萨城公之于众，他要求波提切利绘制了一幅相关作品。在亲眼目睹了最后一名参与行凶者被处以绞刑的场面后，达·芬奇同样在手稿上完成了一幅草图，以期能够得到美第奇家族的允许为波提切利的作品增添些许配图，但最终此事却事与愿违。距此三年后，即 1481 年。时任罗马天主教教皇西斯笃四世下令征兆意大利各地的能工巧匠，为其出资筹建的西斯廷大教堂绘制壁画。最终，波提切利顺利获得了这一无上的殊荣，而列奥纳多则再度痛失良机。



▲青年时期的桑德罗·波提切利正值他艺术生涯的创作巅峰时期。在应邀为美第奇家族订制的绘画作品《三博士来朝》中，画面中最右侧处的黄衣男子正是作者本人。

时至今日，我们已然无从知晓达·芬奇在两次与波提切利竞争失败后的心境如何。但可以肯定的是，此事的确对前者产生了极大的影响甚至是刺激。正因如此，离开佛罗伦萨前往米兰一事便既在众人预料之外，但同时也在情理之中。显而易见，从列奥纳多所列的大量随行物品清单中可以知晓，这位大师计划在异国驻留相当长的一段时间。而事实上，他的确做到了。

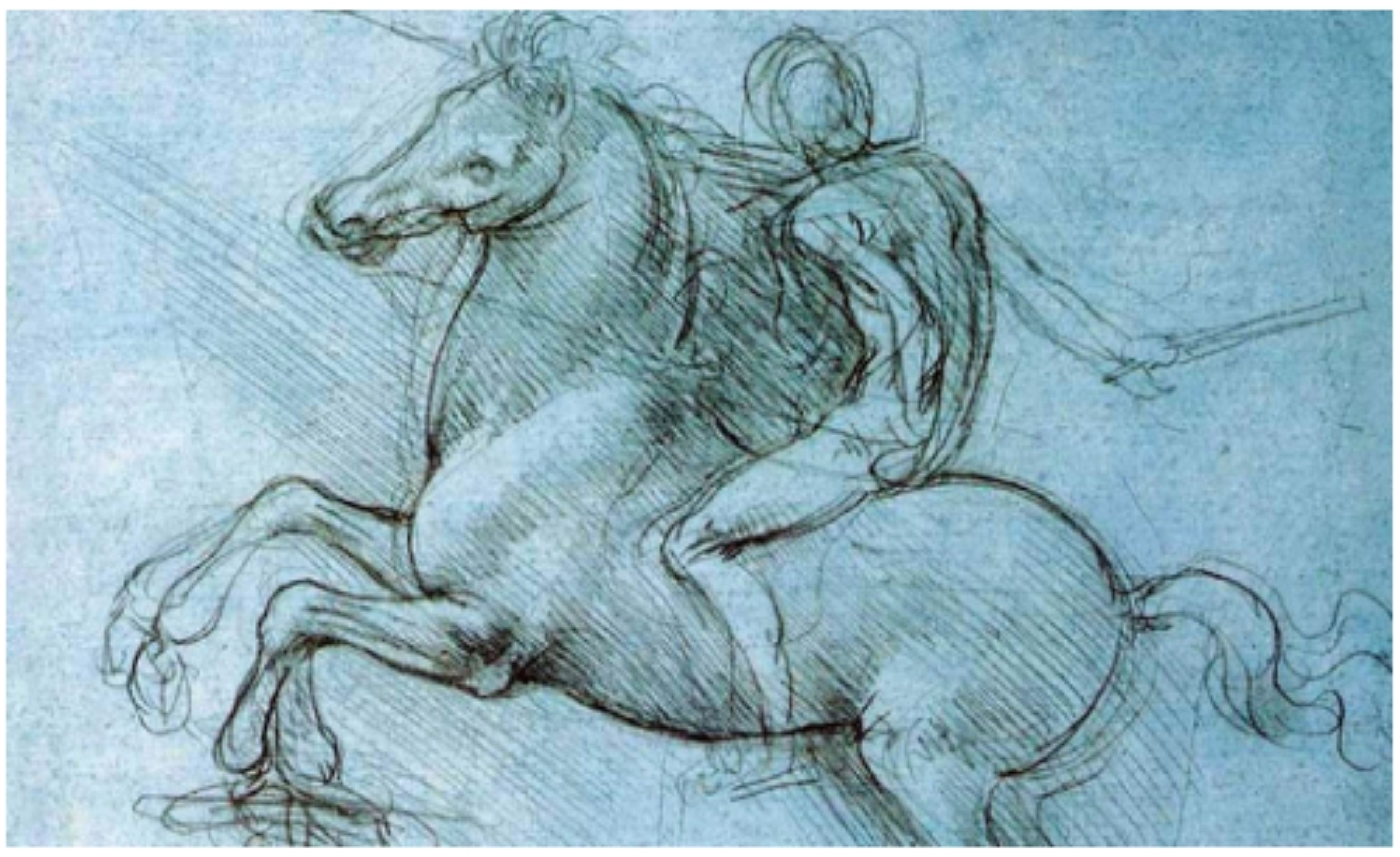
在佛罗伦萨赴米兰外交代表团使节贝尔纳多·卢切拉伊的带领之下，达·芬奇与好友阿塔兰特·米廖罗蒂等人得以顺利完成了“搬迁”工作。在米兰刚刚稳定下来不久，列奥纳多便亲自撰写了一封长信，向当地的贵族卢多维科·斯福尔扎毛遂自荐，以期获得后者的关注。不同于佛伦伦萨城中对艺术慷慨解囊的美第奇家族，镇守米兰的政治强人往往都将统治重心放在军事之上，继而稳定他们在当地的统治秩序。至于艺术创作，不过是他们为彰显财力与巩固统治的手腕。毋庸置疑，卢多维科·斯福尔扎确是一个政治手段狠辣且高明的统治者。这位因皮肤黝黑而被时人称之为“摩尔人”的独裁者不仅顺利从兄长的遗孀手中夺取了米兰的内政外交大权，同时还大规模地残害打击异己，甚至有学者推测其为了巩固统治而不惜毒杀了自己的子侄。诚然，斯福尔扎身上所凸显出来的个性连同其种种行为一道，无不崭露出他的政治野心。必须承认的是，效力于这样一位权贵除需要具备过硬的技能外，还应当具备非凡的勇气。

虽然文艺复兴时期的意大利还不大可能会有人专业传授求职面试课程指南，但是达·芬奇自身高明的自我推销方式显然为他得到为米兰公爵效力的机会而增色不少。他深知卢多维科·斯福尔扎作为雇主的最大需求——提高米兰的军事实力，以便在日后的领土扩张和战争冲突中占据绝对优势。正是出于这一目的，列奥纳多自荐信中近乎于 80% 的内容都是与战争和武器相关的，基本涵盖了包括战争工程学、火炮、装甲战车等颇具跨时代特色的新兴事物。在信的末尾处，列奥纳多“轻描淡写般”的介绍了一下他在和平年代中的作用：“而且，我还能用大理石、青铜、黏土创作雕塑。在绘画领域，我也无所不能，不逊于任何人，不管他是谁”。

尽管当代的世人对于达·芬奇的印象大多是其在艺术领域或博学领域的诸多造诣，可颇具讽刺意味的是，他最终得以进入米兰宫廷却是以演出制作人的身份。然而其本人不仅欣然接受了这一安排，甚至在某种程度上，他还十分享受这一职位为他带来的挑战和机遇。早在佛罗伦萨师从维罗基奥时期，列奥纳多便见识了由美第奇家族出资筹办的各类公共汇演，而他本人确也乐在其中。极其有可能的是，彼时的达·芬奇便已经对演出舞台布局设计有了些许全新的概念。现如今，他终于得以大展拳脚，将自己的曾经停留在手稿上的设想付诸实践。出于政治目的，米兰宫廷演出不但数量丰富，而且其规模声势同样不可小觑。这其中，当以由列奥纳多亲自筹办的吉安·加莱亚佐·斯福尔扎连同卢多维科·斯福尔扎两人各自的婚礼最为著名。整场舞会的全部事宜——包括演员服装、道具、背景音乐、舞蹈编排、机械装置等等全部都由其一人承办。曾有不少时人甚至后人一度抱怨这些零碎的工作极大的分散了列奥纳多的精力，使得这位原本就患有重度拖延症的艺术大师更加不可能完成他雇主的艺术委托。然而从客观公正的角度来看，这些看似微不足道的设计却对后世的诸多领域产生了不可磨灭的影响。

成为米兰宫廷演出设计师的一大最为直接且明显的好处，便是达·芬奇自此有了一份稳定且可观的收入来源。这意味着他能够继续拓展自身的研究领域，向未知的世界发起更为深入的探索。这期间，列奥纳多的日程安排可谓令常人瞠目结舌。抛去日常繁杂的宫廷事务不谈（据记载，列奥纳多甚至需要亲自负责把控米兰公爵情人的热水澡温度），他每日还需抽出时间去完成研究工作。在音乐领域，他演奏里拉琴的水准不仅日臻极致，同时还创造性的发明了多种新式器乐工具。至于传统绘画领域，这一时期的达·芬奇则更是建树颇多，包括颇具有

神秘色彩的《岩间圣母》，曾被纳粹军官汉斯·法郎克收藏于办公室的《抱银貂的女子》(Lady with an Ermine)，描绘基督耶稣与十二位门徒的《最后的晚餐》等等。很大程度上，列奥纳多的艺术创作之所以能够引起人们的强烈共鸣，实际上与其进行的科学研究成果是密不可分的。通过其细致入微的日常观测，外加不厌其烦的实验结果，达·芬奇在人体解构、光学研究以及透视研究等领域均取得了突破性甚至是开创性的进展。出于彰显斯福尔扎家族地位的需要，米兰公爵卢多维科曾要求前者为其父亲佛朗切斯科一世打造一尊造型宏大、气势超群的青铜骑士雕像。列奥纳多在受命之后，旋即将身心投入到这项工程中来。令人啧啧称奇的是，这位大师并未首先将作品重心放在公爵父亲身上，而其胯下的骏马却优先获得了这一“荣誉”。为尽最大可能还原出战马的真实形态，列奥纳多除了每日在皇家马厩耐心探查马匹的运动特点，之后还甚至亲自解剖了一匹以便了解这种动物的身体构造。之后，在他的亲自设计之下，用于铸造雕像的模具、纪念碑等工作事宜被逐渐提上议程。但是出乎他本人和雇主米兰公爵预料的是，“佛朗切斯科一世”和他的战马再也不可能屹立于城市中央并护佑米兰这座城市了。

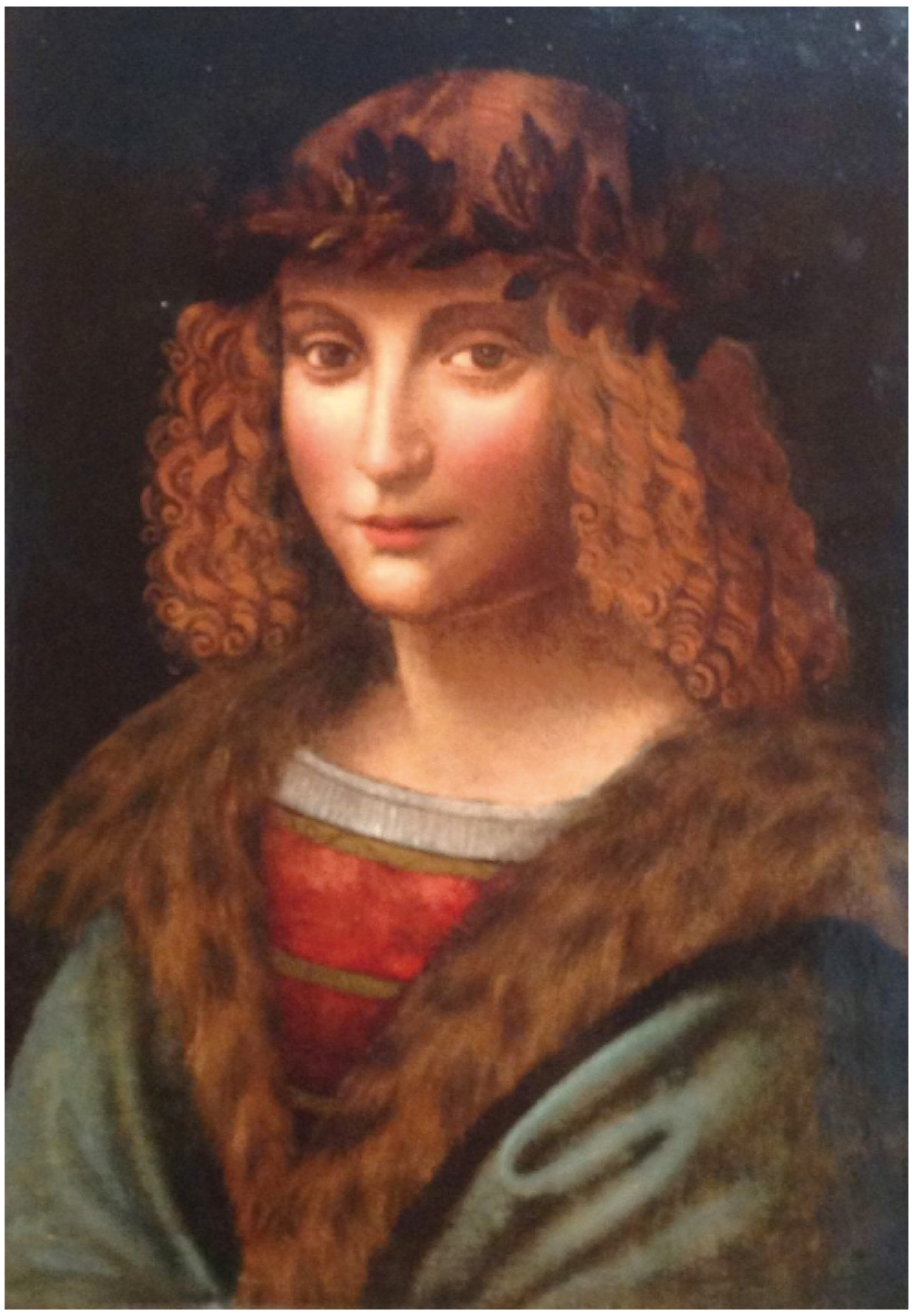


▲图为列奥纳多为打造佛朗切斯科一世·斯福尔扎青铜雕像而绘制的草图。

重归故里

时间飞逝，距离达·芬奇于 1482 年初到米兰已然经过了整整十七年的岁月。这期间，列奥纳多在米兰宫廷的身份逐渐由演出负责人晋升至皇家工程师与画家。尽管他偶尔会因雇主卢多维科·斯福尔扎拖欠工资的行为而颇有微词（米兰公爵虽以奢靡生活而著称，但是却对为其服务的知识分子连同宫廷演出者极为吝啬），因此达·芬奇在米兰的生活总体上还是安逸自在的。更为重要的是，在此期间他收下了吉安·贾可蒙·卡坡蒂·达奥伦诺作为自己的弟子。而此人另外的一个更为响亮的绰号，便是“小恶魔”沙莱。

诚然，作为文艺复兴时期的一代艺术宗师，莱昂纳多身上所散发出的独到魅力并不单单只是其为人类文化宝库增添了多少绘画雕塑藏品，萦绕在他周遭不为人知的“秘密”同样令世人为之着迷。例如曾有人推测达·芬奇实际并不信仰罗马天主教，他实际上是一位彻头彻尾的异教徒。倘若这一论断经得起推敲，到是多少可以说明他在宗教题材艺术作品中出现的种种怪诞的表现手法。再例如，列奥纳多实际上是一位严苛的全素食主义倡导者，这一点在其所处的时代可谓是一个另类。甚至在他青年于佛罗伦萨求学时期，列奥纳多长热衷于购买并释放被商贩捕获的各色观赏鸟。相比较于这两者而言，达·芬奇本人的性取向一事则更是在人们的日常交流乃至学术界获得了广泛的争议。1476 年，就在他即将迎来 24 岁生日的前一周左右，曾有人通过匿名信的方式检举达·芬奇连同其他三名青年男子与其有染。幸而这三人其中的一位与美第奇家族存在婚约关系，最终这一指控便不了了之。事实上，列奥纳多本人在性取向这一问题上确实倾向于年轻貌美的男子。而在其众多所谓的“同伴”中，他一生最为亲近甚至可以说是溺爱的，便是出身于贫苦农民家庭的沙莱。根据前者的手稿内容，我们可以精准地得知这位小恶魔是在 1490 年 7 月 22 日初次到达列奥纳多的宅邸的。综合各方面因素来看，以“学徒”身份与达·芬奇同



▲有着“小恶魔”称号的沙莱可谓在达·芬奇的生命中占据了相当的地位，这个玩世不恭青年的举动时常会令前者备感头痛。在列奥纳多去世之后，沙莱依据死者的遗嘱继承了他的大量艺术绘作，其中包括闻名世界的《蒙娜丽莎》等作品。1524 年这位“小恶魔”因与他人决斗而身中弩箭，以戏剧性的方式结束了自己的生命。

居的沙莱都算不上是一个勤勉、好学甚至品行端正的青年。他不仅会堂而皇之的偷窃属于导师的财产，在宴会上丝毫不顾忌自己粗陋的举止，还常以一些令人厌烦的恶作剧为乐。对于这位“小恶魔”种种“罄竹难书”般的罪行，列奥纳多虽时感无奈，但却也无可奈何。甚至在某种程度上，他对于前者所表现出来的顽劣态度还颇为欣赏。此情此景，像极了一位父亲宠溺心爱的小儿子一般。不仅如此，列奥纳多还将自己对沙莱的爱意充分表现在了艺术创作中。部分学者认为，《施洗者圣约翰》(Saint John the Baptist）外加《巴克斯》(Bacchus）等作品中人物的原型，正是达·芬奇的这位“得意”助手。

较为稳定的收入来源、自由的研究创作环境外加心爱助手的陪伴，米兰的生活看似十分美好。我们虽无从得知这一时期列奥纳多本人的内心想法，但想必这位大师对米兰的生活还是倍感满意的。可是很快，一连串事件的发生令他最终不得不再度清点行李，重返佛罗伦萨。

1494 年 6 月 26 日，从家乡搬来与达·芬奇同住的生母卡特琳娜因不幸身染疟疾去世，这一时间点刚好与画作《最后的晚餐》完成几乎相差无几。而放眼彼时位于中欧地区的法国，其野心勃勃的统治者路易十二正在国内集结大军，企图挥师南下直取意大利的全部领土。由于米兰在地理位置上的重要性，外加其自身的富硕繁荣程度，使得此地为法王所垂涎不已。为了抵御法国大军的入侵，米兰公爵卢多维科·斯福尔扎被迫将达·芬奇用于铸造青铜战马的原料全部改用做浇筑大炮。而其后所发生的一切终将证明，几尊火炮对于整个战局而言根本起不到扭转局势的作用。终于，在 1499 年的仲夏时节，米兰公爵苦于无法抵挡人数占据绝对优势地位的法国军队而惨遭驱逐。在此之前，达·芬奇已然预料到这一结果，而及时将财产分散以防止最终因侵略军的掠夺行径继而陷入身无分文的窘境。幸运的是，法国人最终并未破坏这位大师在米兰城中的工作室。然而其为铸造青铜雕像而制作的模具却远没有这般好运了，因在法国军队中服役的士兵认为这是一个上好的箭靶，模具最终以灾难性的结局收场。

即便法王路易十二没有对列奥纳多本人发难，双方甚至还一度建立了艺术保护人与雇佣艺术家的关系，但是后者却始终在为尽快逃离这处是非之地而绞尽脑汁。终于，就在米兰沦陷同年的 12 月下旬。他终于如愿得到时机与随行助手连同好友卢卡·帕乔利一道踏上了归乡的旅途。1500 年初的佛罗伦萨，整座城市虽未经历战争掠夺，但是却也一度“元气大伤”。究其原因，便是激进教士吉罗拉莫·萨沃纳罗拉领导的反对美第奇家族统治的政治宗教事件。在经过了这位教士所谓的“虚荣之火”的洗礼之后，佛罗伦萨的艺术珍藏品不仅蒙受了巨大损失，大批的艺术家也因之而惨遭迫害。列奥纳多的昔日同窗桑德罗·波提切利不知是因为身心恐惧，还是真心“忏悔”而亲手烧毁了自己创作的多幅画作。在这场闹剧结束之后，波提切利的声名便连同他的艺术创作能力一起大打折扣。最终，这位曾经美第奇家族的座上宾便不得不倚靠他人的救济勉强度日，最终于 1510 年在穷困潦倒中撒手人寰。

反观列奥纳多，这位重返故里的艺术家不仅与随行助手被一同安置在圣母领报教堂中尽享安逸舒适的生活，他还一度迎来了自己职业生涯创作的巅峰期。受到无数艺术爱好者追捧的《蒙娜丽莎》、《圣母子与圣安妮》(The Virgin and Child with St · Anne)、《丽达与天鹅》(Leda and the Swan）无一例外都是达·芬奇在佛罗伦萨时期的代表作品。此外，更为值得一提的是，达·芬奇在这一时期再度得到了意大利权贵的赏识。此人便是出身波吉亚家族的瓦伦提诺公爵——切萨雷·波吉亚。



▲在游戏《刺客信条 II》的剧情中，艾吉奥得以在好友列奥纳多的工作室一睹完成度仅有一半的《蒙娜丽莎》。



◀《刺客信条 II》中切萨雷·波吉亚（左）与罗德里格·波吉亚（右）共同出席教会宴会。一定程度上，游戏主角艾吉奥·奥迪托雷亲人惨遭灭门的经历完全要归咎于这对父子。

伴君伴虎

作为文艺复兴时期意大利最具权势的家族之一，波吉亚家族的发端与崛起之路完全不同于美第奇家族。但倘若将其与一度统治米兰的斯福尔扎家族相比较，人们将会发现其实际上在任何阴谋诡计方面较前者有过之而无不及。“波吉亚”这三个字眼就如同受到诅咒一般，常常与暗杀、毒害、贪婪、背信、乱伦等一众负面词汇相关联。正因如此，知名政治家尼科洛·迪·贝尔纳多·代·马基雅维利将其家族成员切萨雷·波吉亚作为著作《君主论》一书中最为理想的君主原型也就丝毫不足为奇了。

切萨雷的生父，即罗德里格·波吉亚乃是罗马天主教皇亚历山大六世。事实证明，此人不仅政治手腕高明（在其任内极力斡旋之下，最终促成了葡萄牙与西班牙的划定了殖民扩张势力分界线，即历史上著名的“教宗子午线”），同时也臻于享乐。他既不避讳自己拥有多名情妇一事，同时还利用手中的权力积极为自己众多的私生子谋取利益。也正是因为如此，在切萨雷年仅十五岁的时候，他便顺利当选了潘普洛纳地区的主教一职。大约三年过后，这位年轻人便被火速提拔为教皇的贴身军事统帅，全权负责教皇国的一切军务。

早在列奥纳多仍在米兰留守工作时，他便与切萨雷有过一面之缘。当时恰逢法国大军入侵时期，后者还曾于法王路易十二一道观摩了达·芬奇的作品《最后的晚餐》。可以料想，这位拥有勃勃野心外加手段精明毒辣的军事统帅势必不会满足于这一职务，此时的他正在积极投身于建设一个坐落于罗马涅当地的公国。或许是达·芬奇天才般的军事工程设计引起了这位战争狂人的浓厚兴趣，倘若事实果真如此，倒是可以对其后发生的种种加以诠释。

至 1501 年，切萨雷率领着麾下的兵士们南征北战。在先后征服了弗利、佩萨罗、里米尼、法恩扎四地后，他还获得了“罗马涅公爵”的尊称。对于一个对领土扩张和权力无限憧憬的人来讲，眼前的胜利不过是为其后更大的胜利打下奠定的基础。可以料想到，刚刚遭受吉罗拉莫·萨沃纳罗拉及其信徒们迫害的佛罗伦萨城自然成为了公爵大人的下一个目标。而共和国中的居民除了终日祷告和惴惴不安之外，好似没有其他更好的解决方式。同年 5 月，波吉亚的大军便驻扎在佛罗伦萨城的周边。经过一番激烈的争议，负责共和国政务的代表团最终决定向罗马涅公爵投降。他们开出了高达三万六千弗罗林金币的保护费用，同时允许罗拉莫的军队今后自由通行佛罗伦萨。当然，这一切就公爵本人而言，不过是正餐开始之前的开胃甜点而已。仅仅一年之后，即 1502 年 6 月，波吉亚麾下的士兵便再次出现在共和国市政官员们的面前。面对这位将恐惧席卷整个意大利的贵族军阀的二度威逼，整个佛罗伦萨陷入了一筹莫展之中。最终，由尼科洛·马基雅维利与主教弗朗切斯科·索代里尼二人组成的代表团经过一番艰苦卓绝的外交谈判之后，暂且打消了公爵进攻的决心。由于在双方斡旋之中，切萨雷一再强调并要求佛罗伦萨共和国“对他本人拿出足够的诚意和尊重”。而正是有可能出于这一原因，列奥纳多被市政当局充当政治筹码送至了公爵手下任职。

切萨雷的大规模征服运动仍未宣告停止。作为其指挥下的一名军事建筑工程师，达·芬奇也得以与之一道几乎“畅游”了整座亚平宁半岛。虽然公爵的声名连同其行径就如同瘟疫一般令人望而却步，不过他对待前者的态度大体来看还是友好，甚至可以说欣赏的。就在达·芬奇抵达帕维亚不久，切萨雷便以自己的名义为其签署了一份通行证，赋予了他在此地的诸多特权。事实终将证明，公爵大人对待列奥纳多的种种礼遇完全与其所带来的“回赠”是成正比的。这位大师依靠自己的智慧，为波吉亚麾下的军队提供了大量军事工程方案。可惜二人的合作关系仅仅维持了大约八个月之后，列奥纳多便最终选择不再为这位战争狂人效力。究其原因，主要是因为公爵的血腥扩张与统治方式与其所秉持的道德准则相左。“请将我从冲突和战争中解救出来，这是最野蛮的疯狂。”想必这句话语便是他随军出征数月以来最为真实的内心写照。

安吉亚里之战

1503 年 3 月，达 · 芬奇重新返回了佛罗伦萨共和国，重新享受他“卸甲归田”后的闲适生活。这期间，他接连获得了数个来自当地执政团的委托。任务包括亚诺河水的改道工程、皮翁比诺沼泽地排水系统外加为位于领主宫内的议会大厅绘制一幅大型战争壁画等等。虽然这其中的部分工程或作品因为种种原因而最终未能实现（亚诺河改道计划因负责项目监督的工程师的私自修改而最终被迫弃之不用，战争壁画《安吉亚里之战》则因为作者的拖延症而与其它艺术委托一样殊途同归），但是必须承认这多少展现了这位大师博学的知识储备与广阔的实践领域。

当然，佛罗伦萨的生活不可能总是诸事顺心的，共和国的新生代艺术新星米开朗基罗 · 迪 · 洛多维科 · 博纳罗蒂 · 西蒙尼的出现便是其中之一。这并非是因为大师的心胸不能容纳新人给他带来的竞争压力，完全是二者截然不同的创作理念所导致的巨大隔阂。不同于达 · 芬奇，米开朗基罗本人不仅相貌气质平平，而且性格上则更以孤僻乖戾而著称。根据记载，当其 17 岁曾在贝尔托尔多 · 迪 · 乔万尼的工作室求学之时，因与同窗彼得罗 · 托里贾诺产生冲突而扭打在一起。后者一记重拳正中米开朗琪罗的鼻子，致使其原本就“不敢恭维”的面部变得更为不堪。诸多证据都曾表明，米开朗基罗对达 · 芬奇本人的态度可以说是嫉妒，甚至达到了愤恨的程度。这位前辈长相英俊、谈吐非凡、涉猎极广、眼界开阔，而他自己仿佛却是这一切的反面案例。因此即便列奥纳多经常在公共场合之下主动向这位晚辈示好，也会被其视为嘲讽与敌视。自然而然之间，达·芬奇便成为了米开朗基罗心目中的一位假想敌。拥有这样一位固执乖僻的竞争对手，列奥纳多也时常倍感无奈。



▲在“文艺复兴艺术三杰”的另外一个代表人物拉斐尔 · 圣齐奥的知名作品《雅典学院》中，画家以列奥纳多的形象绘制了正居画面中央位置的苏格拉底，而坐在台阶之上陷入沉思的赫拉克利特则“借鉴”的是米开朗基罗本尊。某种程度上，这幅画作表现了作者对待“二杰”截然不同的态度。

二人的首次争执，源自由米开朗琪罗打造的雕塑作品《大卫》（David）的安置问题。这座雕塑是他在萨佛纳罗拉于 1498 年被处以火刑之后的代表作品，集中表现了他高超的艺术创作天赋，奠定了其在文艺复兴时期杰出艺术家的地位。这座反映了少年英雄大卫割下歌利亚的头颅，取得胜利的情景雕塑引起了佛罗伦萨市政厅官员们的热议，人们就放置雕塑一事展开了激烈的讨论。为平息众人的争执，一个由三十名公民代表和艺术家共同构成的议会就这一问题进行了磋商。与会人员大体分为两派——即以朱利亚诺 · 达 · 圣加洛为首的将《大卫》安置于广场角落凉亭的“凉亭派”，与以米开朗基罗为首的将之坐落于领主宫广场的“广场派”。当轮到列奥纳多发言之时，他明确表达了自己更倾向于“凉亭派”的选择。此外他还建议，应当采取一些措施来为“大卫”本人的某些隐私部位加装些许遮蔽物。最终，米开朗琪罗和“广场派”虽最终取得了这场辩论的胜利，但是前者却也不得不接受用镀金花环“装点”自己雕像的这一结果。

达 · 芬奇的建议极有可能又一次被这位新晋的艺术家误解为挑衅，然而这位前辈之所以提出这一建议完全是因为他并不喜欢米开朗基罗“过于唐突”的肌肉表现形式。不久之后，在应邀绘制《安吉亚里之战》(Battle of Anghiari) 的战争壁画时，两人第二次不期而遇。或许是佛罗伦萨执政团有意“挑起”两位天才的争端，达 · 芬奇与改米开朗基罗被同时邀请前往市政厅中对垒。不同于前者绘制的抢夺军旗的战争高潮场景，后者最终敲定通过佛罗伦萨士兵在亚诺河沐浴中敌军突然来袭以表现这场战争。诚然，这一设定将注定画面中会出现大量裸体男子——而这恰好正是米开朗基罗绘画创作的拿手之处。但是铺天盖地的肌肉男子却引得了列奥纳多的强烈抵制。这位大师甚少会对其他艺术家及其作品发出批评，但是此次却完全是个例外，他甚至直接称米开朗基罗笔下的人物更像是一袋核桃或一捆萝卜。可令人惋惜的是，二人最终都没能完成各自的壁画作品。而《艺苑名人传》的作者乔尔乔 · 瓦萨里最终接手了他们未尽的任务，据悉他的画作最终遮掩了达 · 芬奇连同米开朗基罗的部分绘画。2012 年 3 月，由知名艺术研究人员毛里奇奥·塞拉奇尼率领的团队试图通过钻孔的方式来印证这一猜测。但由于在钻了六个孔洞的情况下仍需继续打孔，项目最终因其他学者的强烈反对而只得作罢。



▲由达 · 芬奇为佛罗伦萨领主宫议会大厅绘制的《安吉亚里之战》（局部）。

米开朗基罗和列奥纳多未能完成壁画有着各自不同的原因。前者出于为了得到曾被自己得罪的教皇尤利乌斯二世的原谅，而被迫前往罗马负责西斯廷大教堂的屋顶画的绘制任务，此举整整耗费了他十年的心血。而后者则在项目进行了一段时间之后选择重游故地米兰，绘制《安吉亚里之战》一事也逐渐被其抛在脑后。由于达 · 芬奇开创的新型混合颜料难以附着在墙壁之上，致使起初完成的一小部分画作也随着时间的推移不断破损剥落。但列奥纳多本人对此应不会感到抱憾或愧疚，他始终不太适应在与他人竞争状态之下的创作环境。或许在某种意义上，选择放弃完成这幅画作完全符合他内心的真实想法。

1506 年 5 月底，列奥纳多在佛罗伦萨执政团勉为其难的态度之下得以前往米兰处理一桩艺术品纠纷事件。在事情解决之后，这位大师显然没有丝毫启程返回共和国的迹象，这引起了当局的强烈不满。官员们满心希望他能够早日履行诺言，将逾期的壁画绘制完成。弗朗切斯科 · 索代里尼甚至不惜以两国的关系相威胁，以期迫使他尽快回国。但是在法国国王路易十二世的庇护之下，佛罗伦萨方面的一切威逼利诱行径都显得苍白且无力。这之后，除其生父皮耶罗 · 达 · 芬奇去世，列奥纳多为解决遗产纠纷的问题短暂在佛罗伦萨逗留了一段时间之后，他的绝大多数时间都是在米兰度过的。或许达 · 芬奇一度有计划决定选择此地度过余生，然而命运和意大利的现实情况却可能要令他与他的想法背道而驰了。

终章

美第奇家族昔日的领袖——“伟大”的洛伦佐 · 德 · 美第奇虽然因其不善投资理财的能力而招致了后人的批评。然而在其去世之前强力扶助次子乔凡尼 · 迪 · 洛伦佐 · 德 · 美第奇当选红衣主教的决定，却无疑为日后家族的复兴奠定了坚实的基础。在教宗尤利乌斯二世的帮扶与培养之下，乔凡尼在罗马天主教中的声名地位与日俱增。当他的这位恩师于 1513 年 2 月 21 日去世之后，获悉这一消息的乔凡尼第一时间便由佛罗伦萨赶赴了教宗国，准备参加教皇继承人选举。通过他高超的交际天赋外加丰厚报酬，使得原本准备支持自己兄弟皮耶罗 · 索代里尼当选的红衣大主教弗朗切斯科 · 索代里尼最终倒戈，美第奇成功当选。这位以“狮子”（拉丁语：LEO）作为自己头衔的新晋教皇，将在其后数年中与自己的兄弟朱利奥 · 迪 · 朱利亚诺 · 德 · 美第奇一道重现家族在佛罗伦萨乃至整个欧洲往日的辉煌。

在艺术赞助领域，利奥十世（即乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇本人）可以说很好地继承了家族基因。即便现代艺术评论家毫不客气地称呼他为“拥有相当狭隘的艺术品位”，但不可否认这位“狮子教皇”极大地推动了文艺复兴时期艺术创作的发展。为投其所好，朱利奥 · 迪 · 朱利亚诺 · 德 · 美第奇不惜花费重金网罗当时的绘画雕塑天才，继而令其为兄长和美第奇家族服务。在这份“任职名单”中，囊括了拉斐尔 · 桑西（利奥十世本人最为欣赏的艺术家，曾被委以大量的艺术作品创作，其中包括著名的肖像画《利奥十世与两位红衣主教》）、米开朗基罗 · 迪 · 洛多维科 · 博纳罗蒂 · 西蒙尼（西斯廷大教堂屋顶壁画）等一众杰出人才。1513 年 9 月 24 日，同样在朱利亚诺的盛情邀请之下，达 · 芬奇最终也选择加入了教皇的工作团队当中，启程奔赴罗马。

初到这座“永恒之城”（罗马的别称），列奥纳多便承蒙恩受了来自美第奇家族方面的足够礼遇。这位大师与其一众学徒、助手被安置在一处豪华别墅中生活，而此处正是利奥十世与朱利亚诺为招待贵宾而专门设立的。然而这之后发生的种种，却都使得双方都倍感不快。作为艺术委托人，达 · 芬奇自然而然需要为雇主创作大量艺术品。但是此时的列奥纳多却对重执画笔全无半点兴趣，他更希望自己能将精力用于科学研究之上，这自然引发了利奥十世的强烈不满。根据记载，教皇本人曾下令要求达 · 芬奇绘制一幅作品。可不知是出于真心的研究，亦或是有意拖延，他原本预备用于作画的清漆却总也调试不到其预期的效果。利奥十世闻讯之后，直言列奥纳多“注定无法完成任何任务，凡事还未开头便已然在纠结结尾了”。反观达·芬奇本人，他对于自己在罗马的生活也充斥着各种抱怨。而这其中最为突出的，便是两个德国人。二者的其中之一是朱利亚诺为其分配的助手，然而此人却懒散不忠，最终引发了这位大师“极为罕见的暴怒”。而另外一个德国人，是一个名为乔瓦尼的镜子制造师。此时的达 · 芬奇恰逢对制镜工艺产生了极为浓厚的兴趣，他几乎会将每日的大部分时间分配给这一领域上的研究。乔瓦尼时常会现身大师的工作室当中，不时对所见之物指指点点，令前者倍感心烦意乱。此外，根据他写给赞助人的书信内容，我们还可得知这个德国竞争对手极有可能窃取了列奥纳多的商业机密。这发生的种种很难不引起达 · 芬奇的不满与抱怨。而几乎与此同时，压倒列奥纳多与利奥十世之间脆弱关系的最后一根稻草终于悄然落下。尽管当时的宗教环境较中世纪而言有所宽泛，尸体解剖一事不再被当局所禁止。然而在听闻达 · 芬奇剥离了三具尸体的皮肤的消息之后，教皇明令严禁了他的这一行径。对于拥有无限求知欲的前者而言，这道御令的下达无异于是晴天霹雳一般。1516 年 3 月 17 日，朱利奥 · 迪 · 朱利亚诺 · 德 · 美第奇因罹患肺结核而最终离世。很大程度上，利奥十世之所以能够一再容忍列奥纳多的拖延作风完全要归功于其兄弟朱利亚诺的开脱。现如今缺少了中间人的调停，达 · 芬奇在罗马的日子注定只会雪上加霜。

1515 年，达 · 芬奇应邀成为教皇随行团前往佛罗伦萨与博洛尼亚的成员之一。在博洛尼亚，利奥十世与法国的“骑士王”弗朗索瓦一世举行了会晤——这位年仅二十一岁的年轻国王刚刚击败了卢多维科 · 斯福尔扎之子马克西米利安 · 斯福尔扎，重新确立了法国对米兰的控制。虽然缺少足够的直接证据，但是人们时常会揣测极有可能在这一时期弗朗索瓦一世便已然向列奥纳多发出了前往法国定居的邀请。显而易见，这位大师最初并没有即刻同意前者的设想，而是选择同教皇本人共同返回教皇国。弗朗索瓦一世并未就此放弃。这之后，在他自己、

麾下的法国廷臣甚至国王母亲路易斯·德·萨瓦的接连劝说之下。达·芬奇最终毅然决定选择翻越阿尔卑斯山，前往异国生活。

事实证明，选择为“骑士王”弗朗索瓦一世效力，确实是列奥纳多一生中最为明智的一个选择。这位君王不仅求知若渴，喜好大型宴会所赋予的感官刺激。而这一切，恰好全部都是达·芬奇的长项所在。作为一个慷慨的赞助人，这位法国国王却不会如同利奥十世或者前者的曾经几任雇主那样逼迫他无休止的进行艺术创作。与之相反，他全力无条件的支持达·芬奇的任意一项科学研究，尽最大限度的可能让这位“国王的首席画家、工程师和建筑师”进行他喜好的一切工作。用列奥纳多本人的话语来形容，此时的大师已然与弗朗索瓦一世建立了类似与“亚历山大大帝与亚里士多德”一样如出一辙的师生关系。在“克洛·吕斯”城堡，达·芬奇有可能度过了人生中最为充实且快乐的时光。然而令人颇为惋惜的是，列奥纳多终其一生寻找的理想生活在其抵达法国仅三年后便戛然而止。1519年5月2日，就在他刚刚与友人一道庆祝完自己67岁生日后不久。大师便因心力衰竭而不幸去世，一代匠师就此陨落。

达·芬奇的死亡让弗朗索瓦一世陷入了极大的悲痛当中。据说，列奥纳多是在后者的怀抱中安然去世的。但是历史学家根据研究资料却发现，国王与5月3日在圣日耳曼昂莱发布了一份公告。两地相距约两天的路程，很显然所谓的“去世之前来自国王的安抚”一事是明显不能令人所信服。然而在某种程度之上，这种说法却迎合了大多数理想主义者的设想与期待。诚然，这位大师确实配得上这份殊荣。1981年3月2日，天文学家谢尔特·巴斯在赛丁泉天文台发现了位于小行星带的小行星3000。最终，学术界决定以列奥纳多·达·芬奇来命名这一行星。时至今日，小行星3000仍在夜空中闪耀着光辉。如同大师充满智慧的双眸审视着宏大且神秘的宇宙一般，深邃而又引人怀念。



▲▼由法国新古典主义画派代表人物让·奥古斯特·多米尼克·安格尔绘制的《达·芬奇之死》（下）表现了列奥纳多在去世之前，弗朗索瓦一世安抚这位行将就木的大师的场景。然而根据《刺客信条 II》的相关剧情，却是达·芬奇的昔日挚友艾吉奥连同尼可罗·马基亚维利两人见证了他的死亡。在听闻有关列奥纳多死在弗朗索瓦一世怀中的谣言后，艾吉奥不无轻蔑的表示：一些人即便贵为国王，也不忘榨干某些事情的一切政治价值。



后记：艺术长廊

列奥纳多·达·芬奇
部分知名作品、手稿简介



●编号 #1

作品名称：《基督受洗》
作品类型：宗教题材画
完成时间：约 1475 年左右
作品现状：现藏于佛罗伦萨乌菲兹美术馆

作品简介

《基督受洗》是列奥纳多在导师维罗基奥工作室求学期间，与后者合作完成的一幅作品。该作品的主题旨在表现基督耶稣接受施洗者约翰洗礼的场景，是一个典型的宗教题材画作。根据学者的研究，居于画面左侧的两位天使便出自达·芬奇之手。

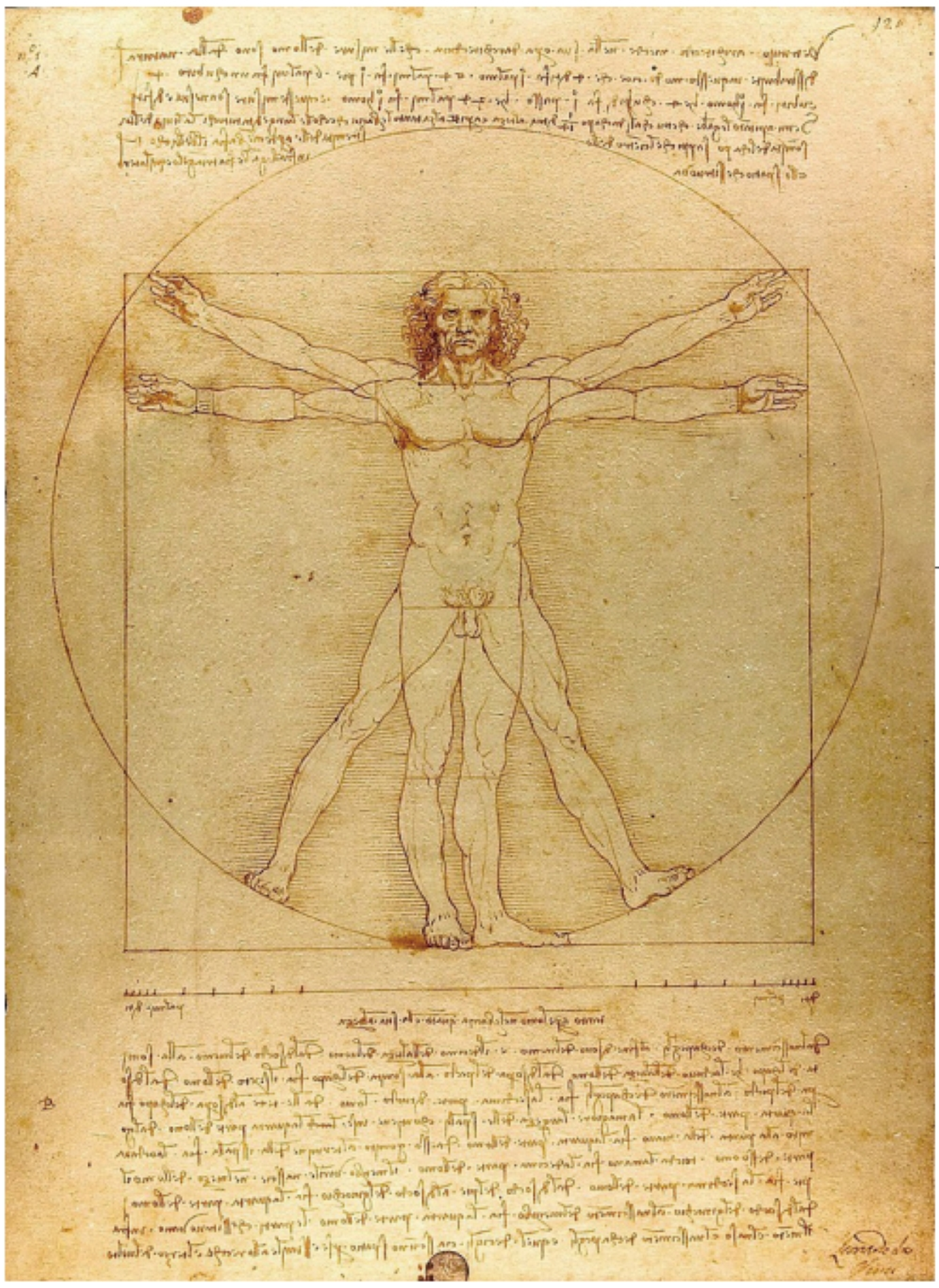


●编号 #2

作品名称：《岩间圣母》（共两幅）
作品类型：宗教题材画
完成时间：1483 年 -1486 年、1491 年 -1508 年
作品现状：首幅《岩间圣母》现藏于法国卢浮宫博物馆，第二幅作品则收藏于英国伦敦国家美术馆

作品简介

著名的宗教主题作品《岩间圣母》是列奥纳多联合肖像画家安布罗基奥·德·普雷迪斯共同完成的。由于此画曾被绘制两幅，由此引发了诸多宗教方面的阴谋论。根据著名小说家丹·布朗在作品《达芬奇密码》中的叙述，由于在首幅作品中列奥纳多有意颠倒了基督耶稣与施洗者约翰的主从关系，且圣母玛丽亚和大天使乌列的怪异表现引起了教会方面的极大抵触，因此诞生了第二幅作品。但这一猜测已经被卢浮宫的工作人员连同学术界专家学者所否定。此外值得一提的是，达·芬奇于 1506 年由佛罗伦萨前往米兰的原因，正是由于这幅画作而产生的报酬纠纷（配图中左侧图片为法国卢浮宫博物馆藏品，右侧图片则为英国伦敦国家美术馆藏品）。



编号 #3

作品名称：《维特鲁威人》
作品类型：素描
完成时间：1487 年左右
作品现状：现藏于意大利威尼斯学院美术馆

作品简介

《维特鲁威人》是达·芬奇以古罗马时期著名军事家、建筑师为蓝本创作的素描图。根据列奥纳多在其手稿上的注释，《维特鲁威人》是严格遵照作者本人心目中的人类完美比例所创建的。画面中的男人被完整的圈定在矩形与圆形之中，根据其四肢所处位置的不同，可组成多种体态姿势。因这副素描所表现出的完美人体比例，故其亦被命名为“男子比例”或“卡侬比例”。

编号 #4

作品名称：《抱银貂的女子》
作品类型：肖像画
完成时间：1489 年 -1490 年
作品现状：现藏于波兰克拉科夫恰尔托雷斯基博物馆

作品简介

作品《抱银貂的女子》是达·芬奇为米兰公爵卢多维科·斯福尔扎服务期间，以其情妇切奇利娅·加莱拉尼为模特完成的画作。根据当代法国著名艺术修复师帕斯卡·科特的研究，此画的最初版本中的女主人公怀中原本并未抱着这只银貂，这实际上是列奥纳多后期修改时添加进去的。在第二次世界大战期间，《抱银貂的女子》曾一度落入德国纳粹党卫军将领汉斯·弗兰克的手中。在由波兰导演尤利尤斯·马胡尔斯基指导的喜剧影片《盗走达芬奇》中，主角一行人所垂涎不已的画作便正是《抱银貂的女子》。

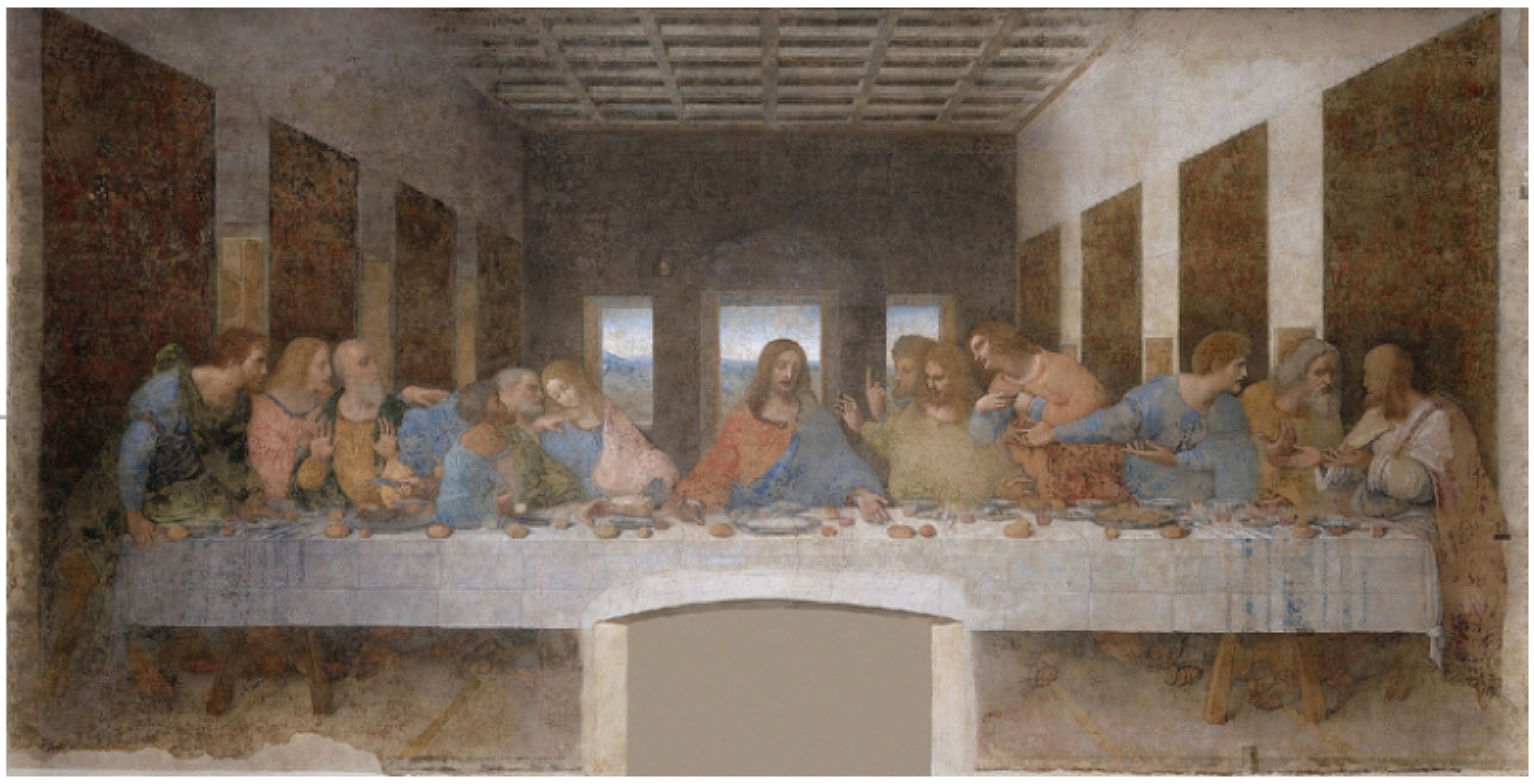


▲影片《盗走达芬奇》DVD 版本封面海报。



编号 #5

作品名称：《最后的晚餐》
作品类型：壁画
完成时间：1494 年 –1498 年
作品现状：现藏于意大利米兰恩宠圣母修道院

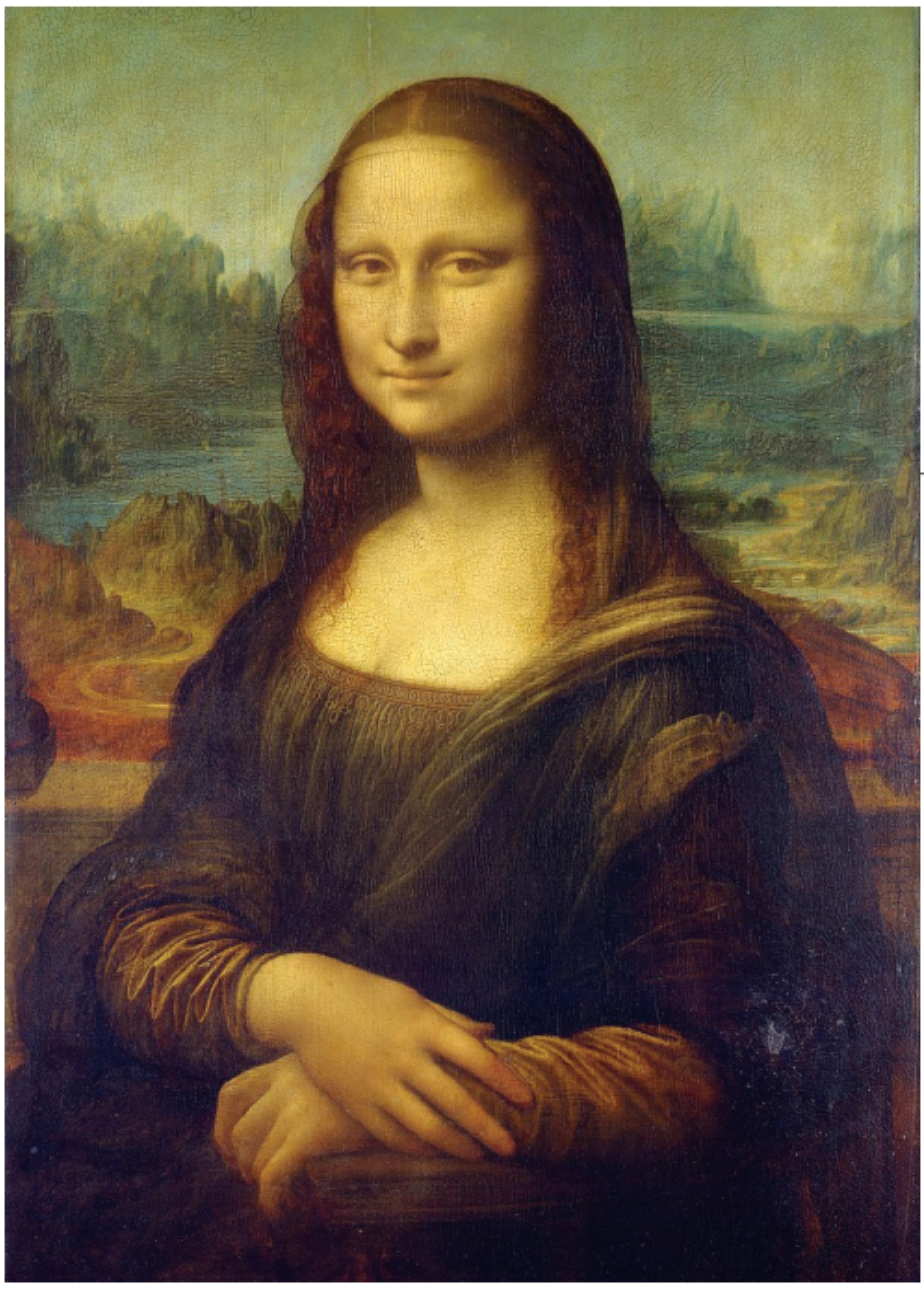


作品简介

《最后的晚餐》同样是达·芬奇在雇主卢多维科·斯福尔扎的要求下完成的作品之一，而这幅壁画也充分表现了列奥纳多杰出的构图天赋与透视原理的应用。因作者绘制此画时采用的染料是由油彩、蛋彩、蛋液、牛奶所共同混合而成的，所以最终导致这幅画在完成五十年之后便出现了剥落的情况。针对《最后的晚餐》的修复与补救工作似乎不曾中断，但由于艺术界内部长期以来的争议，使得相关工程进展时常会被打断。在当代的诸多流行文化中，常能见到以《最后的晚餐》为原型绘制的艺术图、电影海报或同人作品等。



◀由育碧蒙特利尔、育碧多伦多两家工作室共同开发的游戏《孤岛惊魂 5》的游戏封面便借鉴了《最后的晚餐》的画面布局，而这种致敬在现代流行文化中几乎随处可见。

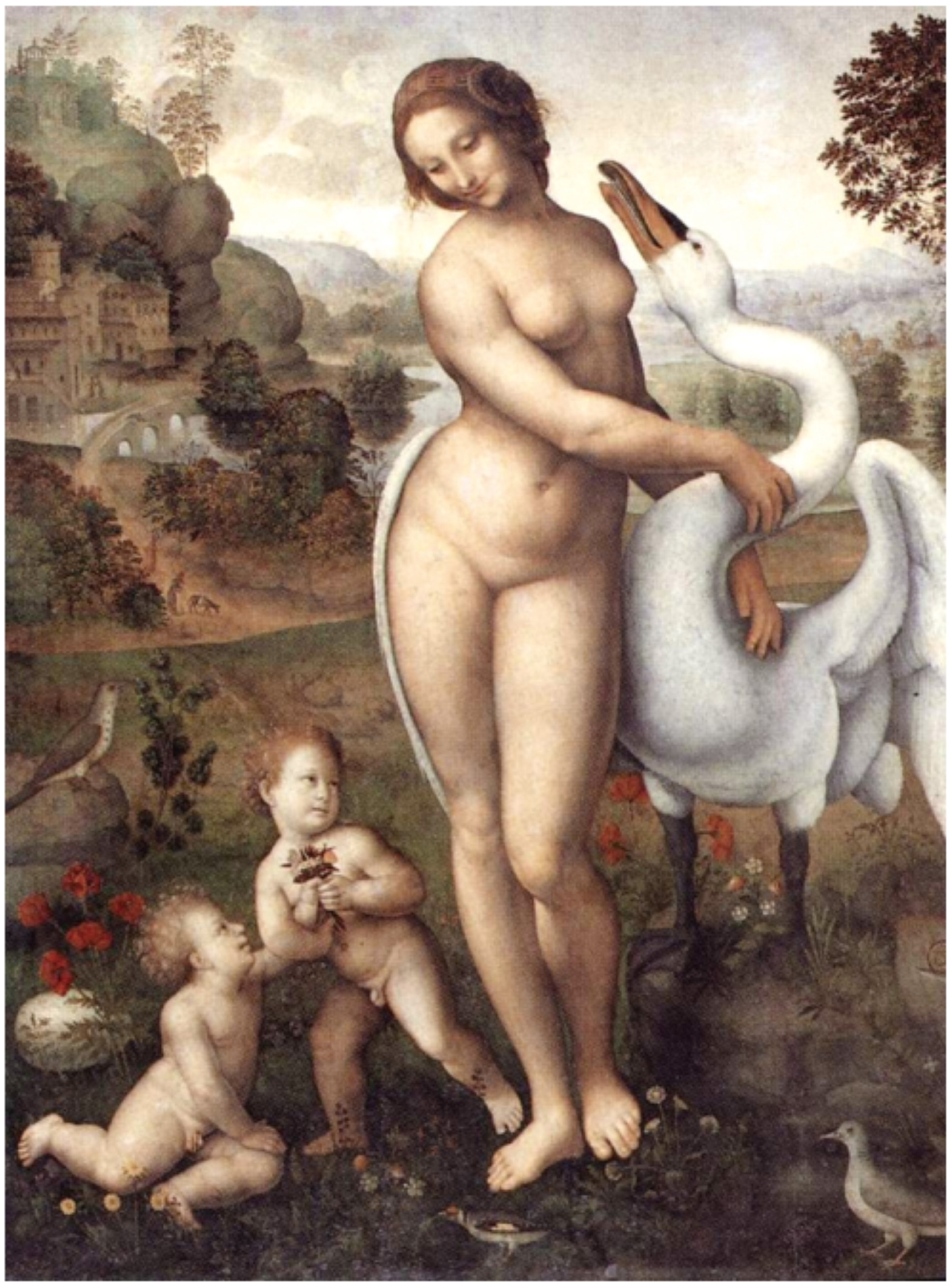


编号 #6

作品名称：《蒙娜丽莎》
作品类型：肖像画
完成时间：1502 年 –1506 年
作品现状：现藏于法国巴黎卢浮宫博物馆

作品简介

作为人类漫长绘画艺术发展史的长河中的一颗熠熠生辉的明星，《蒙娜丽莎》通过其神秘的微笑不知俘获了多少艺术家、收藏者以及参观者的心。根据乔尔乔·瓦萨里的记载，这幅画作是按照佛罗伦萨富贾之妻丽莎·焦孔多为原型进行的创作。在达·芬奇去世之后，他的助手兼同伴“小恶魔”沙莱依照前者的遗嘱获得了此画的所有权，“骑士王”弗朗索瓦一世随后以 4000 埃居（法国旧制货币之一）的高价将其买下。1911 年 8 月 20 日，供职于法国巴黎卢浮宫的油漆匠温琴佐·佩鲁贾曾顺利将此画盗窃，但却在两年之后企图贩卖此画时遭到逮捕。现如今这幅作品仍被安置在卢浮宫中展出，接受来自世界各国艺术爱好者们的朝拜。



编号 #7

作品名称：《丽达与天鹅》
作品类型：装饰画
完成时间：1503 年 -1507 年
作品现状：遗失（亦有部分学者猜测本画已遭到毁坏）

作品简介

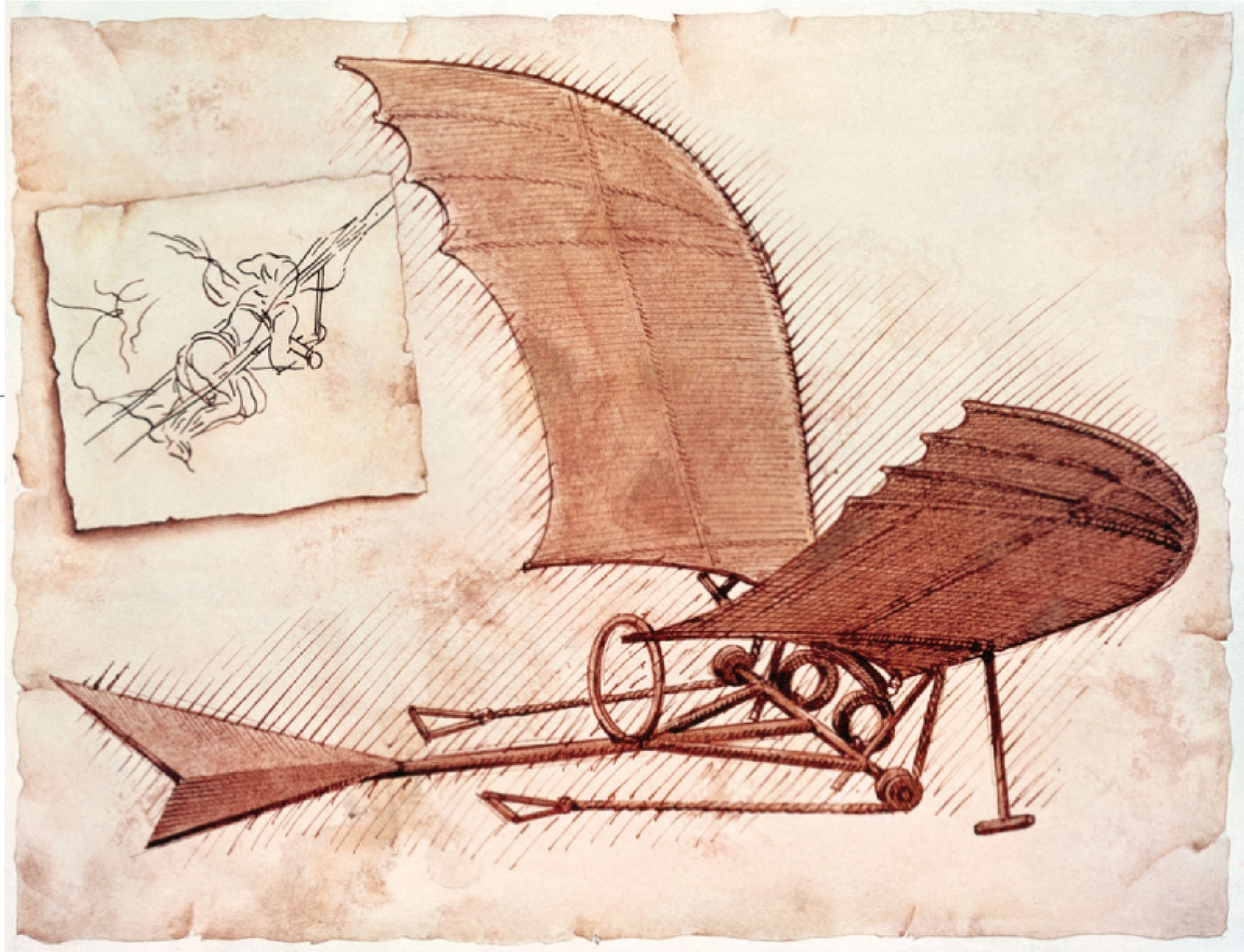
不同于达 · 芬奇笔下的其他宗教题材或以现实人物为蓝本的画作，《丽达与天鹅》则取材自古希腊神话故事——即天神宙斯化身一只天鹅以引诱埃托利亚国王公主丽达的场景。虽然此画最终同样落入小恶魔之手，但不同于其他列奥纳多的作品，《丽达与天鹅》最终于 18 世纪开始销声匿迹。但是好在此画还拥有数幅达 · 芬奇学生以及后世其他艺术家的临摹作品，或许在一定程度上能弥补这一艺术界的遗憾与损失。

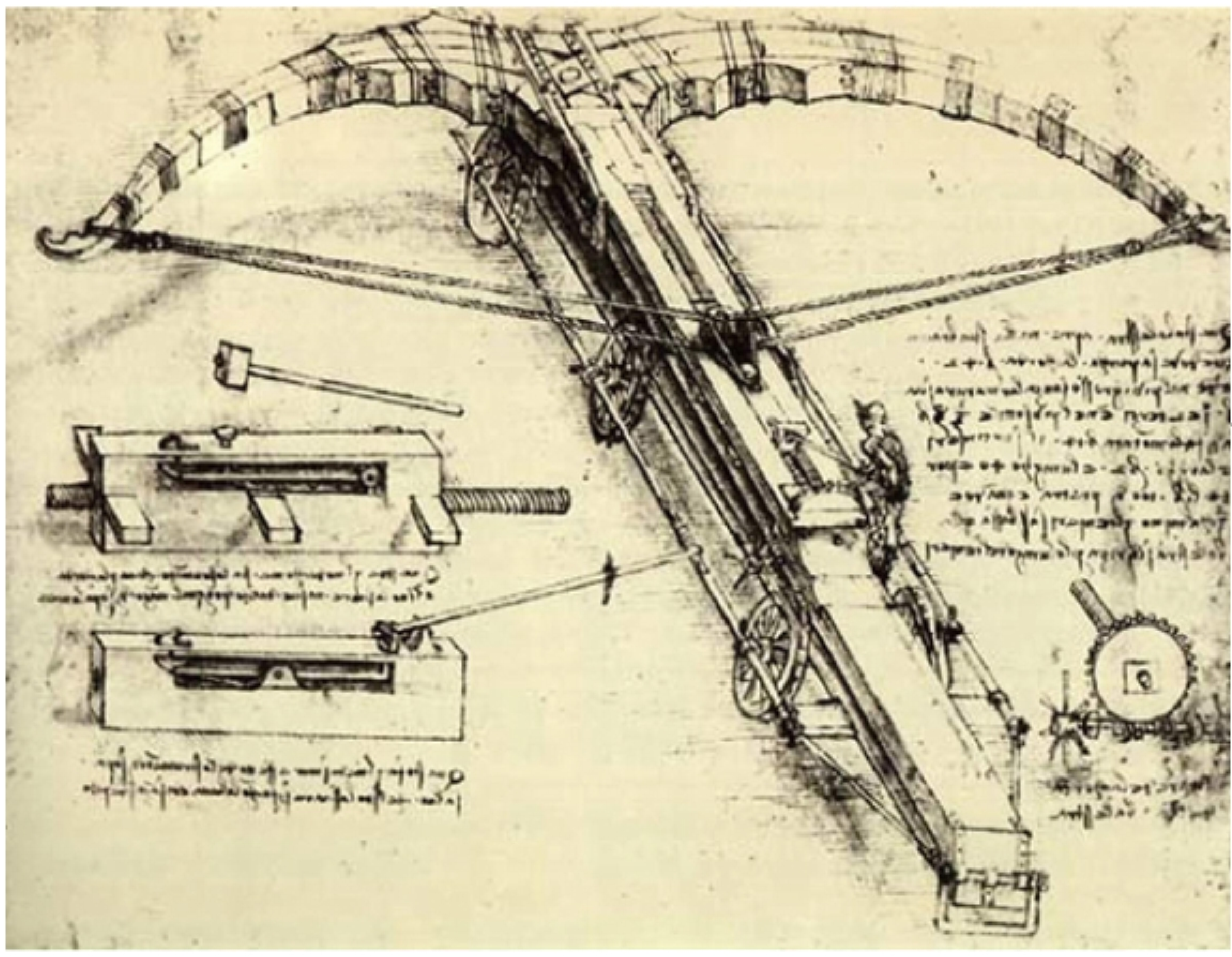
编号 #8

作品名称：滑翔翼
作品类型：机械装备
完成时间：1496 年 1 月 3 日
作品现状：记载有列奥纳多 · 达 · 芬奇滑翔翼研究的《鸟类飞行手稿》现藏于都灵皇家图书馆

作品简介

自童年时期，达 · 芬奇便痴迷于观察各种鸟类的飞行动作，以期能够探索出飞行的奥秘。在游戏《刺客信条 II》中，主角艾吉奥便多次利用列奥纳多打造的滑翔翼完成了一些重要的暗杀任务。然而在真实的历史中，这位大师实际上并没能完成这一壮举。1496 年 1 月 3 日，他曾试图使用刚刚调试完毕的飞行装置飞过一座小山，但最终却以失败而告终。在由知名游戏开发商 Firaxis Games 制作的回合策略游戏《文明 VI》的主题曲《Sogno di Volare》（意大利语，中译“飞行的梦想”），实际上就是再向这位传奇大师以及他的飞行测试致敬。





编号 #9

作品名称：强化弩箭
作品类型：军事装备
完成时间：不详
作品现状：记载有列奥纳多 · 达 · 芬奇强化弩箭研究的《大西洋手稿》现藏于意大利米兰安波罗修图书馆

作品简介

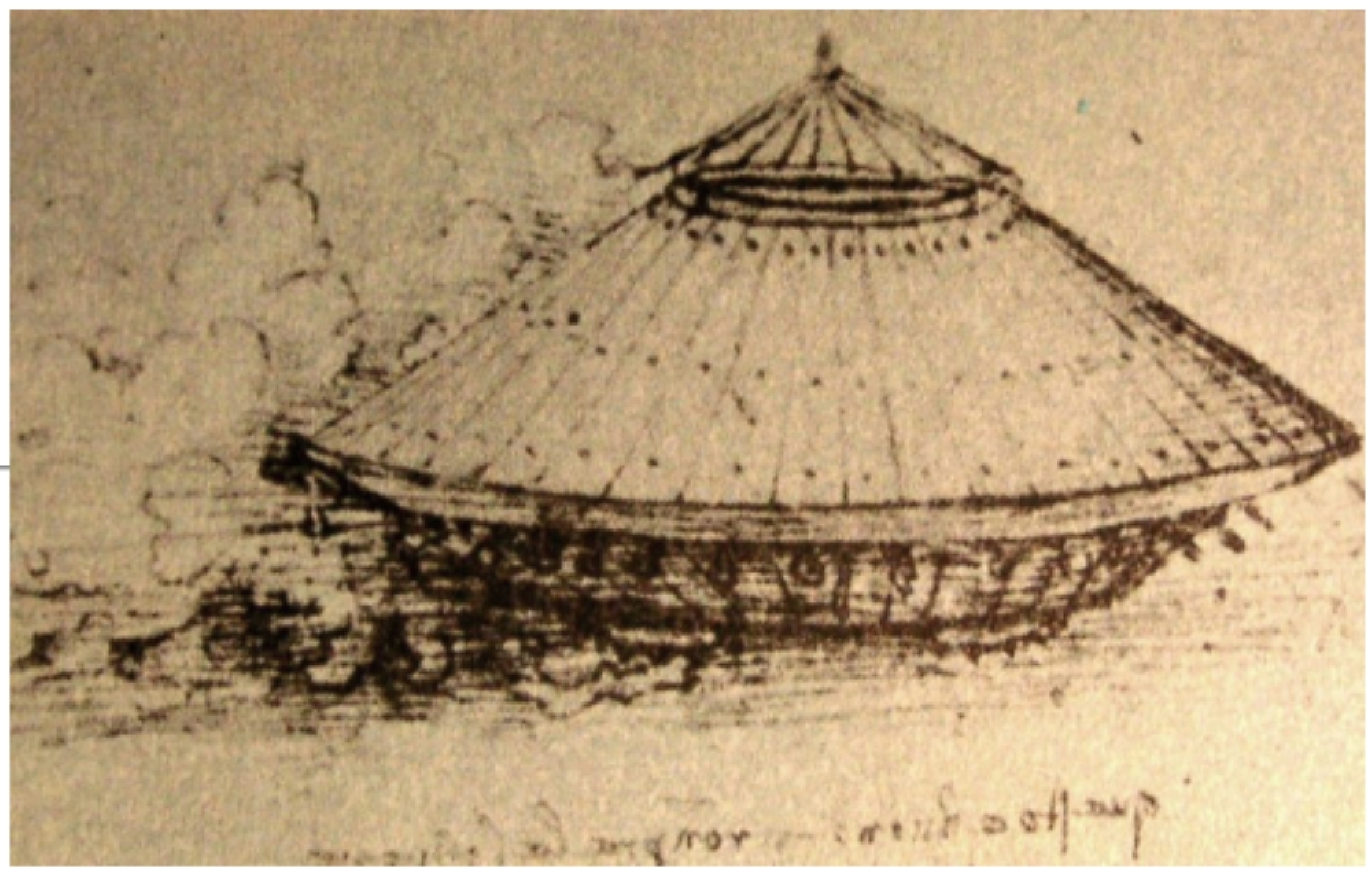
强化弩箭实际上只是达 · 芬奇众多军事发明创造之中的一个独到的想法之一，这一武器设计的主要目的旨在提高文艺复兴时期弓弩手装备的有效射程。但可惜的是，列奥纳多最终并未将其付诸实践。然而在 2010 年美国《探索频道》的相关电视节目中，制作团队根据《大西洋手稿》上的弩箭蓝图成功打造了一把 1：1 的实物模型。

编号 #10

作品名称：龟形坦克
作品类型：军事装备
完成时间：设计蓝图约绘制于 15 世纪 80 年代左右
作品现状：不详

作品简介

龟形坦克的记录同现于列奥纳多的设计手稿中。坦克拥有着与不明飞行物相似的外表，呈倾斜角度的金属外壳可以抵挡外界的打击。这一武器需要由 8 名车组人员共同操作，其中的部分人通过转动曲柄保证坦克的行进，余下的人员则负责操作安装在坦克四周的炮弹发射筒担任进攻角色。毫无疑问，达·芬奇的这项近乎“疯狂”的设计几乎不可能在文艺复兴时期成为现实。龟形坦克最终如同他绝大多数的产品设计一般，仅能停留在纸草之上。



部分文献及参考资料来源

[1]《列奥纳多 · 达 · 芬奇传》……【美】沃尔特 · 艾萨克森

[2]《哈默手稿》……【意】列奥纳多 · 达 · 芬奇

[3]《艺苑名人传》……【意】乔尔乔 · 瓦萨里

[4]《美第奇家族——欧洲最强大家族缔造权利与财富的故事》……【美】保罗 · 斯特拉森

[5]《波吉亚家族》……【法】亚历山大 · 大仲马

[6]《美术馆里聊怪咖》……【日】山田五郎、古山淳子

侦察、引导、打击
——活跃在福克兰群岛的“飞翼匕首”

文：黑色维京　编：卷毛　美编：01



※ 由于英国、阿根廷两国现阶段仍对群岛所属权存在着极大的争议，且英国坚称当地为“福克兰群岛”，而阿根廷方面则称其为“马尔维纳斯群岛”。为避免各位读者混淆，笔者决定将在文章中统一采用第一种名称，但此并不代表本人连同出版社的任何政治立场。

进入 2020 年第四季度，由育碧蒙特利尔工作室开发的主视角战术射击游戏《彩虹六号 围攻》迎来了第五年的最后一次大型更新——霓虹曙光行动。相较于 2015 年 12 月 1 日初发售之时，本作无论是画面、音效、玩法以及排位机制等都有了极为明显的提升和飞跃，可供玩家选择的干员数量也由最初的 20 名急剧拓展为当前的 58 名。这些融入“彩虹”小队的新鲜血液不仅通过各自独有的技能、枪械极大地丰富了整体游戏体验，同时制作组为每位干员所撰写的背景资料也是吸引广大玩家的一大要素。籍由这些细节信息，在很大程度上令这些可控角色更为真实化、立体化。在各大社交媒体平台中，几乎随处都可见到 UP 主或是玩家对他们偏爱的干员进行讨论。就笔者个人而言，代号为“THATCHER”（撒切尔），隶属英国皇家特种空勤团（Special Air Service, 以下简称 SAS）的老兵麦克·贝克（Mike Baker）当属“彩虹”小队的灵魂人物之一。

麦克出生于英格兰码头城市比迪福德的一个码头装卸工人家庭，于 18 岁时应征入伍。丰富的作战经验、敏锐的观察力外加果敢的行事作风，使得其本人得以在从军生涯中大展拳脚，赢得了包括“飞行优异十字勋章”（Distinguished Flying Cross）以及“显著英勇十字勋章”（Conspicuous Gallantry Cross）等在内的多项殊荣。对于“彩虹”小队的战友与高层管理者而言，麦克高超的室内近身作战技巧和丰富的服役经历无疑是他们最为宝贵的财产。但与此同时，他身上所崭露出的英国老派军人直率的个性连同强硬的处事风格也时常会令人望而却步，就连小队新任指挥官瑞法“哈利”潘迪（Harishva



■在育碧官方于 2019 年第一季度发布的《彩虹六号 围攻》CG 小电影《锤子与手术刀》中，很好地表现了“THATCHER”厌恶一切高科技电子设备的性格特质。影片中出现的“武器没有延迟问题”一语，也成为了其本人众多经典台词之一。

“Harry” Pandey）也不得不因老头子“对待官僚主义愤世嫉俗”的态度而小心地与之接触。在装备选择方面，麦克更为偏爱常规的制式武器装备，而对待其余队员所装备的大多数新型电子设备常常报以不屑一顾甚至是敌视的态度。然而也正是得益于上述的硬朗老派作风，才最终成功塑造出了一个典型的英国传统老兵形象——尽可能以最简单直接的方式解决一切战斗冲突。在上一篇有关于麦克 · 贝克的文章中，我们一同回顾了 SAS 应对 1980 年伊朗驻英国大使馆人质危机事件的全经过。本篇特企，笔者将会把视角放在 20 世纪 80 年代 SAS 参与的另外一场战争——福克兰群岛战争，带领各位读者一道重新回顾“飞翼匕首”在这场与阿根廷的军事冲突中所扮演的至关重要的角色。

“白银国”之殇

阿根廷坐落于南美大陆以南的广大地区——北接玻利维亚与巴拉圭两国，南部与南极洲隔海相望，东部毗邻乌拉圭，西部则紧靠地势狭长的智利。作为所在大洲领土面积排名第二的国家，阿根廷依托其地处亚热带、温带气候区的优势，连同土质肥沃、含营养量极高的冲积平原得以发展大规模的种植与畜牧业，因而赢得了“世界粮仓”与“世界肉库”等诸多美誉。由于在国家文化上，阿根廷深受西班牙的影响，因而其欧洲化与现代化的程度可谓是南美诸国之最。也正是得益于此，使得该国的教育、人才、科研等相关领域均得到了较快的发展与提升，从而致使其综合国力连同经济水平亦获益颇多。在文化领域，阿根廷同样拥有极为丰富的建树。在文学领域，“拉美文学爆炸”的灵魂人物胡利奥 · 科塔萨尔、共济会会员多明戈 · 福斯蒂诺 · 萨米恩托，以及西班牙语文学最高荣誉的“米格尔 · 德 · 塞万提斯奖”获得者阿道夫 · 比奥伊 · 卡萨雷斯等人皆是该国的宝藏级作家。艺术表演方面，热情奔放、韵律极强的探戈乃是国际社会所公认的阿根廷标志物之一。特别值得一提的是，在足球运动领域，该国亦是一支实力极强的劲旅。其队员灵活飘逸的盘带技巧外加“疾如风，徐如林”的进攻速度而被誉为“潘帕斯雄鹰”。自 1893 年阿根廷组建了职业联赛之后，便相继涌现出了多支历史悠久的足球俱乐部，其中包括博卡青年、河床、阿根廷青年等。优秀的足球文化所带来的一个最为直接的优势，便是享誉世界的明星级球员：阿尔弗雷多 · 迪斯蒂法诺、迭戈 · 马拉多纳、加布里埃尔 · 巴蒂斯图塔、里奥 · 梅西……全部都是“蓝白军团”和阿根廷人民的骄傲。两度举起大力神杯、两届奥运会夺魁、多达十四次的美洲杯冠军头衔便是其实力的最佳象征。



▲在 1978 年由阿根廷举办的第 11 届世界杯，作为东道主的“蓝白军团”在决赛中通过艰苦的加时赛，最终以 3:1 的比分力压荷兰的“橙衣军团”，历史上首次赢得了“大力神杯”的殊荣。

然而，在上述诸多光环与荣耀的背后，却是一段国家饱经忧患、砥砺前行的发展史。在 16 世纪西班牙探险者发现此地之前，当地实际上一直都处于原始公社的生产生活状态。定居于此的印第安人通过传统的热带作物种植业与狩猎维持生计，其在数学、天文学、冶金业、纺织业等领域所取得的成就同样引人注目。然而，在世界历史进入到地理大发现与殖民体系形成的篇章之后，当地土著居民的生活连同其独特的文明进程一

度双双遭遇致命打击。西班牙殖民者通过长达两个世纪的征服战争，最终令这个“白银之国”（阿根廷国家的别称）被迫向西班牙王室俯首称臣。然而在 19 世纪初期之时，由于宗主国西班牙遭到法国拿破仑一世的大举入侵而无暇东顾，拉丁美洲各国继而掀起了一股争取民族自由的运动。阿根廷作为其中最重要的成员之一，经过艰苦奋战于 1816 年成功取得独立。然而由于其内部党派林立，政见不合，加之独裁者与军政府对国家政权命脉的把握，都未能使其得到较为平稳的过渡。虽然在 1946 年，由阿根廷将军胡安·多明戈·庇隆连同其夫人伊娃·庇隆一道创建了“庇隆时代”的辉煌，但是其大规模扩大政府开销的政策却最终引发了该国严重的货币贬值及通货膨胀。曾经的复兴之势全然过眼云烟，阿根廷在经历了所谓的“臭名昭著的十年”所导致的经济停滞之后，前景再度蒙上了一层阴影。



▲作为时任阿根廷第一夫人，伊娃·庇隆可谓是一位颇具传奇色彩的女性。在其丈夫胡安·多明戈·庇隆执政期间，伊娃本人也投身于贫困救济、维护妇女参政权力并积极团结社会下层人士。1952 年 7 月 26 日，年仅 33 岁的伊娃因罹患子宫颈癌去世，消息一经传出之后便随即引发了阿根廷平民阶层的极大悲恸。由英国著名音乐剧作曲家劳埃德·韦伯男爵创作、美国女歌手麦当娜·路易丝·西科尼翻唱的《阿根廷别为我哭泣》，实际上就是再向伊娃·庇隆致敬。

从庇隆手中接管国家大权的，是同样出身于阿根廷军方的列奥波尔多·福图纳托·加尔铁里·卡斯特利。在其上任后非但没有将国家的工作重心转移到恢复重建经济建设中来，反而继续采取措施稳固独裁统治。通过严苛的新闻出版审查制度，打压工人的罢工起义，大规模迫害左翼进步人士与维护大地主、大资本家的利益来为其政府团队服务。显然，国内的经济危机并不会因这位“政治强人”的强硬手腕而有所缓和。与之相反，原本就处于急剧萎缩的经济状况此时因军政府的漠视而更为严重，其势就如同一架失去控制的马车一般向着悬崖处飞速驶进。据 1981 年的阿根廷经济统计数据显示，当年该国的通货膨胀率竟然高达惊人的百分之六百以上。与之而来的极高失业率、与日降低的居民购买力等现实问题令广大人民苦不堪言，加尔铁里政府的统治可谓是岌岌可危。鉴于短期之内断然无法恢复的国民经济，加尔铁里决定采取独裁政府所时常会采用的技俩——将祸水东引，通过发动战争转嫁国内人民的矛盾和视线。位于阿根廷东部的福克兰群岛，自然而然地成为了这位军政府首脑最为理想的“危机转移”所在地。

“铁娘子”之怒

福克兰群岛地处南大西洋巴塔哥尼亚大陆棚。此地距离南美洲东部海岸线约 500 千米左右，由主岛索莱达岛、大马尔韦纳岛外加 776 座小型岛屿共同构成。自 1690 年，英国航海家约翰·斯壮首次以文献记载的方式证实自己登陆该群岛之后，福克兰便开始为彼时的欧洲探险者所关注。英、法、西等国皆曾宣称对此地拥有行政管辖权。经过一番激烈的角逐，大英帝国终于 1833 年稳固了其对于当地的统治，福克兰群岛自此成为了前者广阔的海外殖民地的组成部分之一。然而，阿根廷人对于西欧殖民者们就岛屿的所属权问题却始终秉持着全面反对的立场。在其看来，福克兰及其岛民无疑应当接受阿根廷的管理与领导。也正是出于这一原因，导致英阿两国自 20 世纪下半叶以来便长期针对这一议题展开了无休止的外交争端，但岛屿所属问题却全无任何实质性进展。战争的积雨云一度笼罩着这座仅有数千名居民的小岛，武装性质的军事冲突随时都有可能一触即发。



▲福克兰群岛处于南太平洋地区的战略位置，外加丰富的油气资源，引发了英阿双方的长期政治对峙。

正如前文中所提及的，为了转移国内人民对于阿根廷严重通货膨胀的注意力，加尔铁里决心将福克兰群岛所属问题重新提到政府日程上来。而选择该岛作为祸水东引之地并非是前者心血来潮亦或是机遇巧合，这位军政府独裁者自有其心中的一套如意算盘：进入 20 世纪 60 年代，世界掀起了一股非殖民化的浪潮。昔日的殖民强国，例如英国、法国等，都接连失去了

曾经治下的大量附属国或附属地区。对于阿根廷方面来讲，这一国际环境无疑是对其极为有利的。反观英国方面，为尽量减少政府预算与开支，当局政府也正有意将福克兰群岛主权移交给阿根廷，以将用于管理当地的费用从财政支出中剔除。虽然1981年双方关于这一问题的谈判陷入了僵局，但英国方面所表现出的姿态无疑令前者认定岛屿回归终究只是一个时间问题。然而，令加尔铁里政府最终下定决心孤注一掷的原因——这座看似资源贫瘠、几乎无任何产出的群岛，竟然于20世纪70年代之时在其南部大陆架的位置发现了储量丰富的海底石油与天然气。倘若顺利将当地收归阿根廷治理，无疑如同是对恢复本国早已衰败不堪的经济打上一针“强心剂”。而在政治层面上，“通过铁腕手段击败英国”的国内宣传定然会为加尔铁里本人增添一道“民族英雄”的光环。结合多方面因素的综合考虑，入侵福克兰群岛的计划对于阿根廷方面而言已然是板上钉钉的事实。



▲时任阿根廷军政府领导人莱奥波尔多·加尔铁里。

但显而易见的是，加尔铁里低估了他的对手，即时任英国首相一职的玛格丽特·希尔达·撒切尔夫人。1979年，这位被前苏联官方报纸《红星报》称呼为“铁娘子”的传奇女性领携保守党以在下议院取得44席的多数票选成功当选为英国历史上的首位女性最高领导人。同年5月4日，撒切尔夫人进驻首相官邸唐宁街10号，正式开始了她第一任期的政治生涯。摆在其面前的第一个最为紧迫的问题，便是如何尽快解决因前几届政府决策失误而导致的本国经济大衰退。当时绝大多数的政治评论家连同撒切尔夫人的政敌都认定，这位新首相所采取的“米尔顿·弗里德曼货币学派理论改革”不过是昙花一现，其本人在执政后期绝对会继续复制此前保守党党魁爱德华·希思经济政策妥协的老路。可其后所发生的一切却完全出乎所有人的预测，面对本国多达364名经济学家共同联名要求当局转变经济发展模式的呼声，外加来自执政党内部的质疑，撒切尔夫人在1980年的保守党大会中以一句铿锵有力的“若你要转便由你，但女士我绝不会转”（You turn if you want to, the lady's not for turning.）的豪言公开表明了了自己改革的决心。诚然，这一表态仅仅只是“铁娘子”在多达数十年的执政生涯的众多“闪光点”之一。但是这无疑表现了这位夫人最为明显的性格特质——坚毅、果断、不达目的誓不罢休。

将视角重新转回至加尔铁里政府处。虽然已经下定决心通过武力强行夺取福克兰群岛的控制权，但是阿根廷方面并没有贸然采取大兵压境的军事行动。1982年3月9日，隶属于政府的一家名为斯柯蒂斯的五金公司在加尔铁里的授权和制式之下，派遣了大约60名员工搭乘着海军运输船抵达了距离福克兰群岛约一千米左右的南乔治亚岛，随后便在此地升起了阿根廷国旗。负责驻守在当地的英国皇家海军陆战队在听闻这一讯息之后，即刻命令一个战斗排的士兵前往驱逐，但是英军最终却反被部署在当地的100多名阿方士兵反制，最终只得无功而返。抢占先机的加尔铁里决定静观英国方面的反应，继而确定下一步的军事行动部署。然而令阿根廷方面颇感诧异的是，撒切尔政府除宣布断绝两国外交关系之外，并未对此事做出任何实质性的回应。鉴于此前英方颁布的《1981年英国国籍法令》，致使英国殖民地所属居民的公民权受到了极大限制，加尔铁里误将此判断为福克兰群岛脱离英国管辖的预兆。鉴于此，在“南乔治亚岛登陆升旗事件”约一个月后，阿根廷政府命令在本国海军中服役的唯一一艘航空母舰“5月25日号”携四千多名陆战队士兵全面攻占群岛，行动代号为“蓝色方案”。虽然英群岛总督雷克斯·杭特在此之前由英国联合情报委员会拉美组处获悉了阿方可能将于3月31日发动袭击的警告，且其本人亦为可能的武装入侵做了一定的准备工作，但显然当地的守军并不足以抵挡阿根廷士兵有预谋的军事行动。同年4月4日，经过4天的短暂战斗，阿方成功占领了当地的总督府、驻军所在地以及位于索莱达岛处的斯坦利港口。根据战后伤亡统计，此战全程阿根廷军方仅仅有一名士兵阵亡，而英方则有一人受伤，伤亡情况大大低于加尔铁里政府的预期。自此，福克兰群岛的控制权宣告归属于阿根廷方面，该国领导团体为这一“大胜”而倍感欢欣鼓舞。但他们所不曾料想的是，英国军队即将连同“铁娘子”的怒火一同席卷这座位于南太平洋的群岛。



▲由于阿根廷第一两栖突击队的突然袭击，致使驻岛英军几乎在未采取任何反击的状态下便被迫投降。

兵出南乔治亚

虽然此前英国方面已经对阿根廷军政府可能发动的袭击做出了预警，但是后者“闪击”群岛的攻势之快还是另其感到诧异。由于在此事爆发之前，双方便因阿方登陆南乔治亚岛一事正式断绝了外交往来，这意味着两国不得不寻找第三国作为代理人进行谈判接洽。很快，代表英国当局的瑞士连同代表阿根廷的秘鲁便坐到了谈判桌前，就福克兰群岛归属一事展开了辩论。对于撒切尔政府而言，虽然此前保守党曾为削减财政预算而有意将当地交付予给阿根廷管辖，但是其断然无法接受此事是阿方籍由“武装占领”的方式实现的。倘若听之任之，不仅会对自身的执政党派造成致命性打击，而且英国在国际社会的政治形象也必然会大打折扣。反观加尔铁里军政府，此时群岛已然成为了阿根廷的囊中之物，其势必不会轻易放弃这块到手的山芋。与其说双方寄期望于以外交谈判的手段解决争议问题，倒不如说这仅仅只是英阿在“履行”处理国际争端的例行步骤。可以预见，除通过发动战争外，化解福克兰群岛争端一事已然陷入了死局。

综合各方面因素来看，英方在收复福克兰群岛所需要面对的战争局势实际上并不十分乐观。一方面，其本土作战部队距离南太平洋地区有近 8000 英里的路程，期间可能需要面临包括物资补给，敌方袭扰，反空中、海上军事侦察等一系列现实问题。反观阿根廷方面，占尽地处南美洲最南端的地理优势之余，国际舆论上还获得了绝大多数拉丁美洲国家的支持。但即使如此，撒切尔夫人还是在 4 月 5 日当天批准了英国兵出福克兰群岛的军事计划。远征军由一支规模庞大的海军特混舰队组成，其主力包括 317 特遣舰队连同英国海军近三分之二的兵力。两艘航空母舰——竞技神号和无敌号也被舰队最高指挥官约翰·费德豪斯核准加入到这支队伍中来，其搭载的能够实现垂直起降、短场起降的海鹞号喷射型战斗攻击机将成为英军部队的空军主力。与此同时，在位于南大西洋的另外一处英国海外领地阿森松岛上修建军事基地的任务也在紧张的进行之中。撒切尔当局设想通过此地作为特混编队进攻福克兰群岛的空军基地与进攻跳板，同时还可令其承担起远征军登陆演练的作用。

对于一支面临着远离本土作战、长距离奔袭等不利处境的大军而言，战区情报搜集的工作更加凸显出其重要性。而也正是出于这一考量，英国皇家特种空勤团最高指挥官彼得·德拉·比利埃爵士早在 4 月 5 日之前便已经开始密切关注群岛局势的演变。这位出身于英格兰德文郡普利茅斯的军人，在其戎马一生的辉煌军事生涯中，都时刻秉持着“先发制人”的战略特色。他向特混舰队最高指挥官约翰建议，希望其能够批准提前派遣特别空勤团士兵潜入福克兰群岛开展军事侦察的计划。对于后者而言，彼得的提议无疑令他感到心动，因为此时远征军正迫切需要通过情报收集的工作来弥补军团在战略地位上的不足。与之相对，这一行动却也需要承担着巨大的风险：倘若执行任务的特空团侦查人员不幸被阿方驻军发现，在孤立无援的情况之下非但无法保证参战队员的人身安全，同时还有可能致使特混编队整体的作战计划全盘暴露。然而，由于彼得所领导的特别空勤团在两年前的伊朗驻英国大使馆包围战中，仅以 17 分钟的时间便解决了这一震惊世界的人质危机事件——制服了全部 6 名阿拉伯斯坦解放民主革命阵线的武装分子。根据官方事后提供的行动报告显示，除行动前一名人质不幸遇害，一名人质在行动后死亡，另有两名人质受伤外，其余被扣押在大使馆内部的人质皆无任何损失。而 SAS 方面，则只有一名成员受伤。“大使馆危机”的解决不仅令特别空勤团的名声大噪，继而获得了大量英国士兵的入伍申请以及各国政府交流合作的请求。而且撒切尔政府也因此获益良多，保守党的支持率与政治声誉在一段时间内飞速提升。正因如此，时任英国国防事务大臣约翰·诺特连同国防参谋长特伦·卢因才会应允就战前，就侦察一事向撒切尔夫人本人与内阁进行游说。通过两人的不懈努力，当局终于为特别空勤团指挥官彼得的作战请求大开绿灯。



▲除辉煌的军旅生涯外，SAS 指挥官彼得爵士亦是一位文笔出色的传记、纪实作家。其代表作品《特种兵上将：自传·苦斗与冒险》等皆为广大军事爱好者所奉为经典。

代号“百草枯”

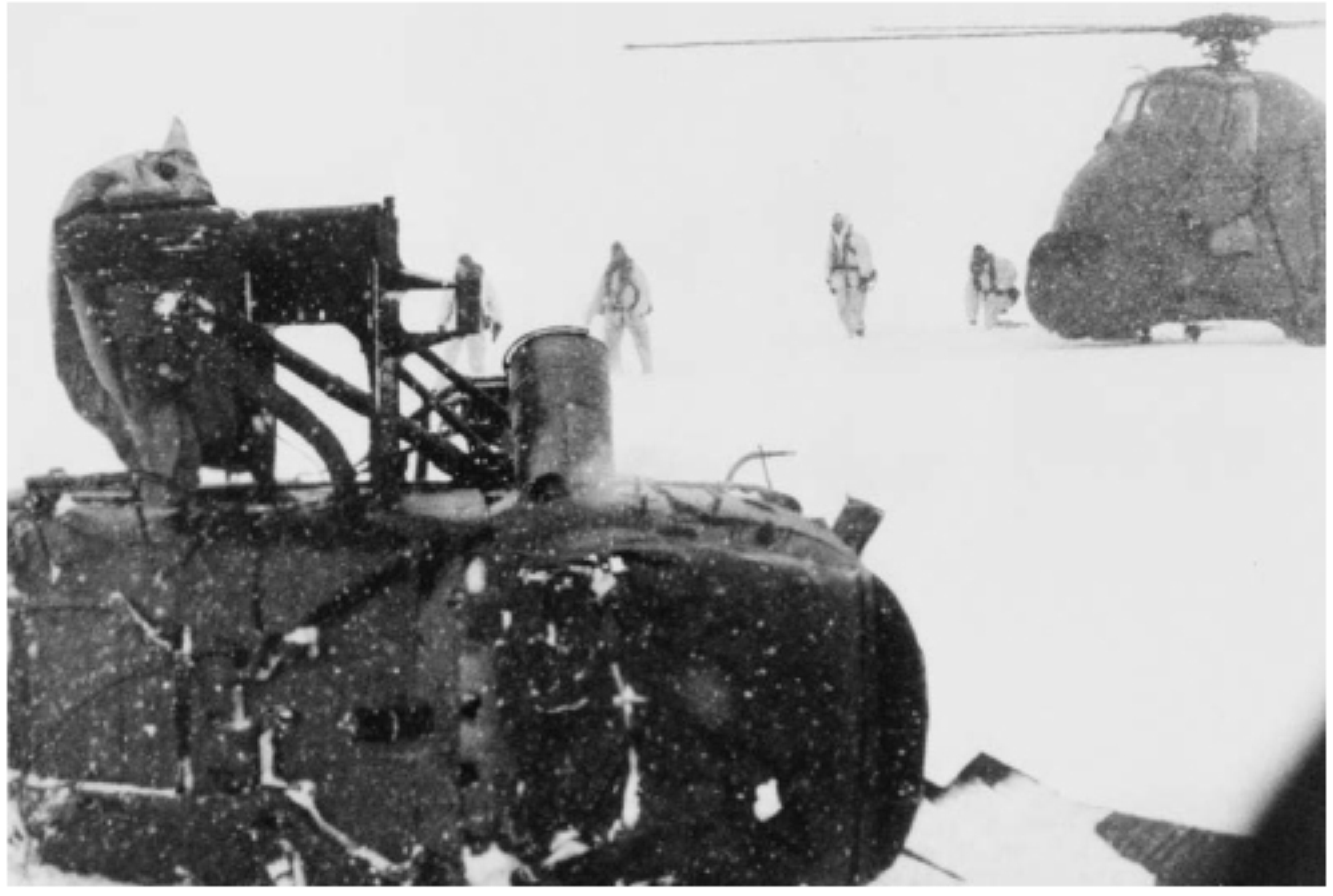
时间推进至 1982 年 4 月 19 日，早前于阿森松岛短暂停驻并进行相应训练的特混舰队队员在进行了物资补给之后，便依照命令直接南下开赴至南太平洋。令人备感诧异的是，舰队最高长官约翰·费德豪斯并未将福克兰主岛列为远征军的首要进攻目标，而将注意力投入到了此前阿根廷五金商人登岛升旗的南乔治亚岛。虽然英国自第二次世界大战之后，其综合国力与国际影响力便日益呈现出疲软下滑的趋势。但是不可否认，这一曾依靠组建海洋霸权而起家的昔日帝国，其优秀的海上作战

能力仍被时任将领很好地继承了下来。正因如此，约翰的此举显然并非是他本人一时的心血来潮，战略攻势的背后反而隐藏着这位“大英帝国骑士大十字勋章”获得者的深思熟虑。相较于主岛本身而言，南乔治亚岛的总面积虽仅有三千多平方千米，且大多为冰雪所覆盖。然而此地却成为了至关重要的战略位置，戏剧性地演变成了英军打开阿军层层布防的突破口——即便在地缘优势上，阿根廷方面拥有着对手所无可匹敌的优势。但是南乔治亚岛的位置却相对偏僻，这致使本方也难以在当地布防重军。而就心理攻势层面而言，攻克并收复这座岛屿，无疑是向阿根廷军政府以及世界舆论表明英国远征军的战斗决心。综合上述因素来看，南乔治亚一役可谓是势在必行。



▲英国官方宣布特混舰队从本土驶离的消息一经公布之后，美国平面新闻媒体《新闻周刊》以 1980 年上映的《星球大战》系列电影“帝国的反击”（The Empire Strikes Back）作为当期刊物的主标题，以此双关的方式表现了英方的反击措施。

SAS 连同另外一支英国本土特种单位特别舟艇队（Special Boat Service，简称：SBS）先行一步，负责前往当地执行战地侦察任务。4 月 13 日，在对负责运送小组成员的舰艇进行了细致的人员分配之后，这一由“安特里姆号”导弹驱逐舰长官布赖恩 · 扬上尉指挥的、代号为“CTG 317.9”的侦察队正式踏上了前往任务地点的旅程。而在此之前，丘吉尔级核子攻击潜艇“征服者号”已完成了对周边海域的安全排查工作；另外一架装备有雷达热成像功能的“胜利者型”空中加油机则通过高空作业首先对岛内阿根廷驻军进行了一轮排查。4 月 21 日，“百草枯”特种侦察行动正式开始。两架由美国塞考斯基公司授权制造的“威塞克斯式”中型运输直升机在近乎于超负荷的状态下，搭载着 16 名服役于 SAS D 中队山地分队的兵士于福图纳冰川处完成降落。但是由于极端恶劣天气的突然袭击，致使侦察小组的处境可谓是步履维艰。众人的武器装备不仅因为严寒而逐渐遭到侵蚀，更为致命的是用以抵御寒流的保温帐篷也不慎因大风而卷走。万般无奈之下，SAS 小组指挥官加文 · 汉密尔顿上尉只得向总部发出了请求撤离的指令。经过一番波折，三架“威塞克斯式”直升机终于成功发现了已经处于低温症状态的 D 中队成员。返程途中，由于暴风雪所导致的能见度下降，其中的一架飞机发生了坠机事故，好在包括机组成员在内的 8 人都奇迹般地没有受到任何伤害。面对这一不利情境，飞行编队只得让队员们丢弃大量武器装备以完成飞机承重减负，进而让另外几名成员“挤进”剩余的两架“维塞克斯”中。可出乎众人预料的是，十五分钟后的第二股暴风天气竟然再次使得其中一架直升机迎头撞上了冰川山脊。如此状况下，唯一仅存的一架“维塞克斯”直升机驾驶员伊恩 · 斯坦利只得无奈地命令余下的队友们在原地等待救援，其驾驶着飞机率先将机上的人员安全送抵至总部。在对直升飞机进行了油料补给之后，斯坦利即刻飞往事故地点，冒险将 20 名队员全部成功营救。虽然接连经历了两次的坠机事故，并且遗失了数吨重的武器装备，但是幸运的是行动最终未造成任何队员的死亡。因作战中所表现出的英勇表现，伊恩 · 斯坦利最终被军方授予了“杰出服役勋章”，以示对其在拯救队友过程中无畏表现的嘉奖。


▲恶劣天气的侵袭导致了负责运输特种部队人员的飞行中队先后两次遭遇了坠机事故，但是好在事故没有造成任何人员的伤亡。

4 月 25 日，另外一支担负侦察任务的 SBS 小队也因极寒天气而撤回了总部。与此同时，英阿双方爆发了自开战以来的首次军事交火——在福克兰群岛海域负责警戒任务的英系巡逻直升机发现了敌方秘密接近的“圣塔菲”号作战潜艇。原来根据阿根廷军政府的指示，潜艇指挥官被下令要求偷袭停驻在附近的“安特里姆”号导弹驱逐舰。可由于缺乏足够的情报支持，“圣塔菲”号竟然一头驶入了英国海军的舰艇编队中来，顷刻间便遭受到了来自“维塞克斯”型、“黄蜂 Mk I 型 " 以及 " 山猫 Mk II" 型直升机的迅猛火力打击。由于艇体发生了严重倾斜，导致“圣塔菲”号丧失了下潜能力。在损失了近乎一半的潜艇成员后，其最终于临近的格里特维肯港搁浅。听闻这一讯息的 SAS D 中队指挥官塞德里克 · 德尔维斯中校决定趁机发动攻势攻击在港内驻守的阿根廷军队。很快，由皇家特别空勤团、特别舟艇队外加皇家海军陆战队为主体的三支攻击小组籍由直升飞机快速朝向任务地点推进。根据塞德里克的初步估计，这一大胆的行动计划有可能会导致直升机因守军火力而坠毁，因而

直升机编队采取了低空快速飞行的战术。可让英军出乎意料的是，港口处的阿根廷人竟然没有采取丝毫抵抗动作。突击队员在从零掩体的一处 1000 米开阔地推进时，全然没有受到任何火力攻击。作为火力掩护，“安特里姆”号与“朴莱茅斯”号舰船也不失时机地发起了炮击，几乎大部分阿军都在顷刻间选择投降。就这样，英国远征军收复南乔治亚群岛的任务就以这样的戏剧性结果收尾。在向伦敦政府总部的电报中，舰队指挥官撰写了如下简短但颇具深意的内容：

“敬告女王陛下，皇家海军军旗已经伴随国旗一同飘扬于南格鲁吉亚的长空了。天佑女王。”

勇闯卵石岛

成功占领南乔治亚岛，意味着英国军队成功将一枚楔子钉入至阿根廷守军的“肋部”。现如今，出海远征作战的特混编队终于拥有了一处收复福克兰群岛的理想跳板。舰队最高指挥部也即刻依照当前战情的变化，制定出了其后的任务目标。此时，英方出征的全部舰船已经完成了在主岛周边海域的部署工作，静候指示。经过对诸多可能登陆地点的细致排查与比较，坐落于福克兰海峡东岸的圣卡洛斯港最终被敲定为英军发起进攻的“桥头堡”。鉴于此地相对薄弱的防守兵力，约翰 · 费德豪斯深信此地定然能够使得远征军成功发起突袭，从而避免有限兵力所导致的不利处境。

然而，这一行动计划实际上也存在着较大的风险。根据情报显示，坐落于福克兰海峡北端位置的卵石岛上不仅盘踞着大量的阿根廷士兵，而且其已经通过所装配的迫击炮、加农炮连同高射机枪阵地一道组成了火力密集的防御体系。除此之外，该岛还搭建了雷达站和一条简易机场，数架 IA 58“普卡拉”双发螺旋桨式双座攻击机连同 T34 教练机盘踞于此，俨然成为英军登岛的一个巨大的威胁。

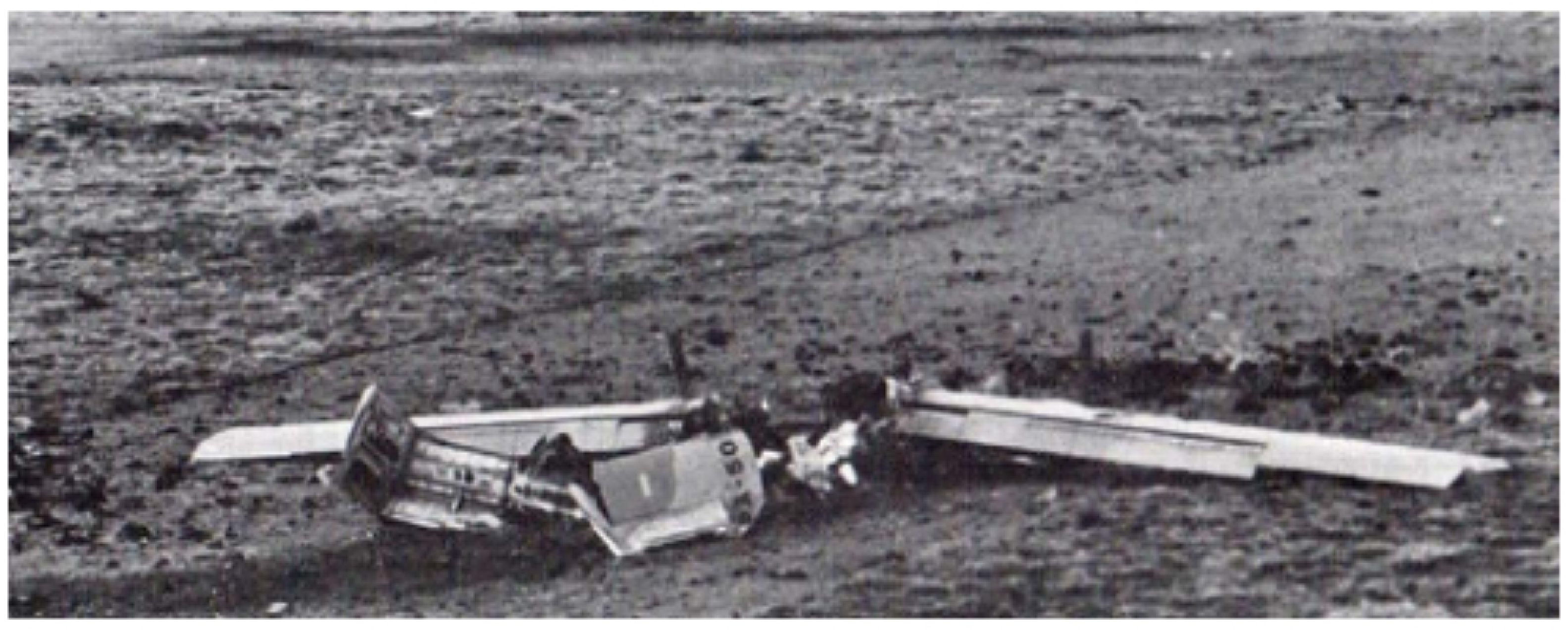
倘若想要继续此前的登岛任务部署，攻占卵石岛一事自然将被舰队最高指挥部优先考虑并予以解决。经过众人的商议，军官们皆认为有必要率先对岛内的人员部署、火力设施外加守军巡逻、作息规律等相关讯息进行排查，这一任务最终落在了 SAS D 中队山地分队的身上。5 月 11 日夜间，8 名侦察小组成员乘坐着一架“海王”直升机于卵石岛南部的小块陆地科佩尔岛着陆。根据行动的原计划，众人将在此处换乘橡皮艇，秘密接近目的地的海岸线，继而完成渗透侦察任务。但可惜由于当晚的气候再度发生转变，波涛汹涌的海上情况根本不可能令侦察小组安全的操控小艇。万般无奈之下，指挥官只得下令要求众人暂时在此地待命，等到风况转小后继续执行任务。至 13 日夜间，虽然海风较此前一度有所降低，但整体情况仍不容乐观。可为了不耽搁原定于 5 月 21 日晚发动收复福克兰主岛的行动方案，SAS D 中队山地分队队员们决定放手一搏，立刻向卵石岛进发。经过一番艰苦的行军后，众人终于递进了海岸边缘。为防止守卫的阿根廷士兵发现登陆痕迹，指挥官下令将橡皮艇沉入了海底。之后，8 人分成了两个作战小组，朝向机场位置快速推进。在一处高地位置，简易机场的一举一动皆被在此隐蔽的 SAS 部队成员尽收眼底。5 月 14 日上午时分，指挥官向舰队总部发出了内容为：“11 架飞机，重复机场处共发现 11 架飞机。经侦查判断不是假目标。中队计划今晚发起攻击”的摩斯电码。经由最高指挥官的批准，突击卵石岛一役将于当日夜间开始行动。



▲福克兰岛战争期间，一名参与突袭卵石岛阿根廷军用机场行动的 SAS D 中队队员。从其肩上所背负的军用背包不难发现，执行任务的小组成员几乎在承受极限负荷。

5 月 14 日晚，45 名装配着带有 M203 榴弹发射器、M-16 突击步枪、GPMG 通用机枪、LAW66 反坦克火箭、高爆炸药外加一门 81 毫米迫击炮的 SAS D 中队队员在“竞技神”号航空母舰上完成了集结。为了保证行动队员将得到足够压制机场守军的火力，每名队员除被要求携带 400 至 600 发的机枪弹药外，还各包括一枚高爆弹与白磷弹。由于一架负责运送人员的“海王”直升机发生了机械故障，导致行动被迫延迟了近一个小时之久。待飞行编队接近卵石岛后，此前的侦察小组业已做好了用于降落的隐秘标记。会合的队员们在认真听取了侦察结果后，决定由携带有大量塑胶炸药的 SAS 机动分队来摧毁阿根廷飞行器，空降分队则负责清理机场附近的平民聚集地区，而山地分队作为预备队以防止其他两队出现纰漏。事实证明，制定预备队这一“保险”是相当具有前瞻性的。虽然 SAS D 中队队员在行动前皆配发了夜视仪，但是由于采用了非特种部队传统行进方式的三队人马最终在黑暗中不慎走散。更为致命的是，整个行动的核心——负责摧毁飞机的机动分队完全迷失了方向。为保证任务能尽快完成，加文 · 汉密尔顿上尉随即下令由山地分队接替机动分队的任务。在接近机场后，众人取下了装备的机枪弹链连同迫击炮弹药，将其交付给 GPMG 通用机枪手连同 81 毫米迫击炮操作手用以火力掩护。

早上 7 时，在附近海域停驻的英军驱逐舰开始向阿根廷军营发射炮弹，突袭卵石岛机场任务正式打响。隶属于山地分队的 14 名队员在友军机枪和迫击炮的掩护下，顺利接近了停留在此的 IA 58“普卡拉”攻击机和 T34 教练机。在爆炸药以及反坦克火箭筒的双料攻击之下，机场上散落的飞机残骸几乎随处可见。反观驻守在当地的阿根廷驻军，却迟迟没有做出任何实质性的反击措施。队员们一瞬间信心大增，使得原定于 15 分钟的战斗延长至 45 分钟，期间所摧毁的高价值目标可谓不计其数。在接连数次发出撤退信号后，SAS D 中队队员才“意



▲因卵石岛军用机场的破坏，导致阿根廷军队在其后的福克兰主岛的战争中几乎未能有效地组织空中力量应对进攻的英国远征军，而这无疑为后者提供了极大地便利。

犹未尽”般的朝向聚集点进发。经过战后的官方统计数据显示，卵石岛一役英国皇家特种空勤团队员们摧毁的阿军物资包括飞行器、弹药库、燃料补给库外加军用雷达等等，可谓是创下了自 SAS 自 1941 年成立以来的历次行动之最。现如今，通往福克兰主岛的威胁已被拔除。战争结束，可谓指日可待。

尘埃落定

5 月 21 日，英国特混舰队在成功排除潜在威胁的情况之下，依照既定方案安然驶入了福克兰海峡。毋庸置疑，此前部队得以顺利收复南乔治亚岛和卵石岛在很大程度上得益于特种侦察行动的展开。正因如此，舰队总司令约翰 · 费德豪斯再度打出了 SAS 以及 SBS 两张王牌。自 5 月 1 日开始，特战队员便分成了若干小组籍由多个方向实现对福克兰群岛的渗透。显然经过此前失利的惨痛教训之后，负责巡视岛屿的阿军数量与单位明显得到了增强。但是侦察小组所采取的小组隐蔽战术，外加当地英属居民的协助，使得前者的空地一体式巡逻全无半点收获。经过特战队员搭建的若干观察哨站，主岛内部的阿根廷守卫军的一系列动态被事无巨细地传输给远处的英军舰队参谋总部。通过比较分析，约翰连同下属军官们一致认定岛屿北部的海岸地带是大部队最为理想的登陆作战点。当下，SAS、SBS 两支中队还需配合总部上演一出声东击西的好戏，从而达到扰乱阿军、减轻主力部队压力的目的。

5 月 20 日夜间，拥有重火力加持的三支 SAS、SBS 联合作战分队被分别秘密运送至范宁海德、达尔文和古斯格林三处敌军据点附近。在海军炮舰火力覆盖、GPMG 通用机枪外加 LAW66 反坦克火箭的呼啸声中，守备人员顿时军心涣散。即便其亦在之后也组织进行了反击，但是显然无济于事。根据英方情报部门其后截获的阿根廷军队的通信电报内容，发现后者的遭袭部队竟然真的以为己方受到了英军营建制的攻击，而这多少从侧面印证了行动的顺利性。大批不明就里的阿军扑向了敌军的“登陆点”，而这无疑为北部登陆的主力英军赢得了宝贵的时机。直至黎明时分，阿根廷军政府才意识到这一问题，可显然早已无济于事。而联合作战分队，完成诱敌任务之后的众人开始向撤离点移动。期间除遭受到一架 IA 58“普卡拉”攻击机的袭扰之外（被一名新西兰籍 SAS 士兵击落），全然没有受到任何其他的阻碍。

当成功攻陷了抵挡在英军与圣卡洛斯港口之间的古斯格林之后，阿根廷军队整体的心理防线已然处在濒临崩溃的边缘。当前形势之下，圣卡洛斯显然已经成为了远征军的控制地带，大军即刻朝向福克兰主岛上的首府所在地——斯坦利港进发。由于缺少足够的运载直升机，致使英军被迫选择徒步行进。与此同时，SAS 队员们也开始了新的动作。根据地形图判断显示，距离斯坦利西部数公里处的肯特山是一个非常理想的观察哨设置场所。5 月 25 日，SAS D 中队指挥官携三名士兵率先完成了对当地的侦察。在发现存在大量的人员驻守情况后，D 中队剩余的队员即刻搭乘着“海王”直升机前往与之会合。然而福克兰岛当天的大雾天气，令投放到降落点的士兵们一度迷失了方向。在撤离回“无敌”号航母之后，第二日夜间的运输任务才

▼考虑到作为美洲国家的特殊身份，美国并未在福克兰群岛战争中公开在外交上表明对盟友英国的支持态度。但是其却通过秘密途径向后者提供了阿方军队中的内部情报与舰艇动态，外加从 1981 年服役至今的单兵便携式防空武器——FIM-92 毒刺防空导弹。





▲作为 SAS D 中队的指挥官，加文 · 汉密尔顿几乎带队参与了福克兰岛战争期间绝大多数的特种侦察、敌后袭扰行动。在 1982 年 6 月 5 日的特种侦察行动中，汉密尔顿为掩护暴露的队友撤离而中枪身亡，年仅 29 岁。为表彰其在战争中的英勇表现，英国政府随后为其追授了“军功十字勋章”以示奖励。



得以使 D 中队集结成功。31 日，前来支援的皇家海军陆战队击溃了阿根廷第 602 突击兵连，共造成 11 名阿根廷突击队员和宪兵特勤队员阵亡。任务完成后，陆军准将朱利安 · 汤普森对 SAS D 中队队员们的行动结果给予了高度肯定。他直言，倘若没有相关的侦察情报支持，贸然发起攻势的英国部队将遭受到严阵以待的阿根廷突击兵连士兵们的火力反击，届时所造成的人员物资损失定然无法想象。



▲身着沙漠地形迷彩，于中东地区执行特种军事任务的英国皇家特种空勤团现役队员。

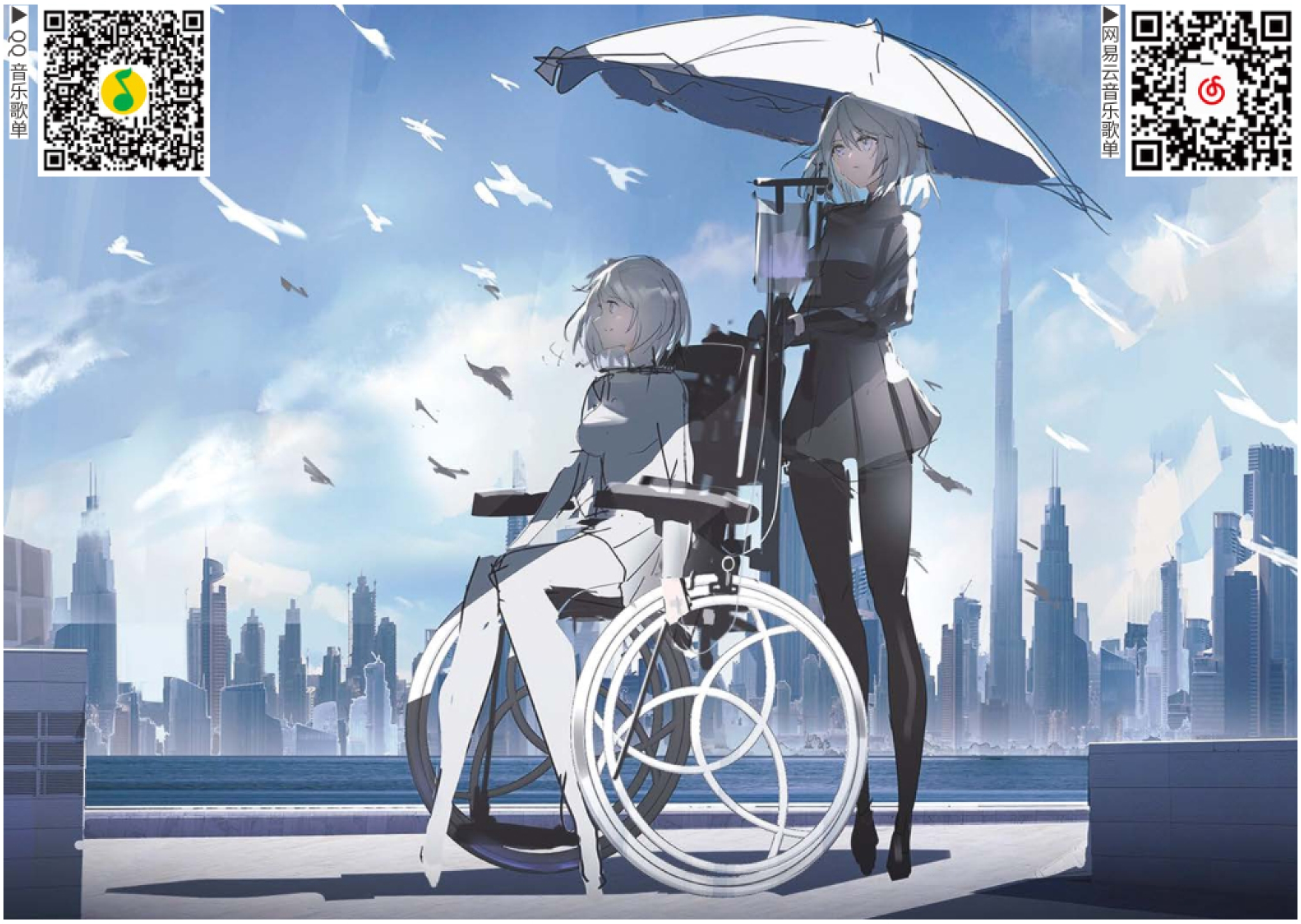
6 月 11 日当晚，英军开始向斯坦利发动最后的总攻。朗敦山、哈丽山、两姊妹山连同无线电山等一众被阿根廷军方视为天然防线的山区接连失守，福克兰群岛战争的结局已然定形。经过为期三日的战斗，6 月 14 日，阿根廷驻军司令梅嫩德斯少将代表阿方向英国皇家海军陆战队指挥官杰里米 · 摩尔少将宣告投降。自此，这场爆发于南太平洋、时间长达七十四天的战争终于落下了帷幕。战争结果相对于阿、英两国而言，定然是截然不同的：莱奥波尔多 · 加尔铁里因战败而不得不卸任总统及上将职位。在 1983 年军政府倒台后，他还因践踏人权的罪行而遭到政府当局的批捕，阿根廷低迷的国民经济在短期之内并未如同这位独裁者所设想的那样发生逆转。反观英国方面，撒切尔夫人所领衔的保守党则因战争的胜利而一扫此前经济危机所遭受的质疑与非难，在经过其后所进行的财政改革之后，令保守党于 1983 年 6 月的大选中以 397 席的超高票数顺利当选。

时至今日，福克兰群岛的主权归属实际上仍然存在着极大的争议。阿根廷与英国多次就这一问题接壤谈判，可都未能取得丝毫显著成果。但毋庸置疑，英国皇家特种空勤团在整个福克兰群岛中英勇卓著的表现，将被永远记录于世界特种部队经典战役的史册当中。现如今，在“飞翼匕首”中队中服役的士兵们正在用行动续写其昔日的辉煌。



MUSIC COLLECTION

《游戏·人》第七十五辑音乐收藏介绍



不知不觉间，大家已经踏过了艰辛的 2020 年，迎来 2021 年，不知玩家们都在这段时间里听了哪些优秀的音乐呢？本辑《游戏·人》的音乐推荐也同样会为各位送上编辑们在上一年乃至今日听到过的好歌良曲。

序号	曲目	出自	演唱者
1	ご唱和ください 我の名を！	日剧《泽塔奥特曼》	远藤正明
2	Eureka～Piano Ver.	游戏《加雷利亚的地下迷宫与魔女旅团》	-
3	Fade	游戏《灵媒》	Mary E. McGlynn/Troy Baker
4	I Really Want To Stay At Your House	游戏《赛博朋克2077》	Rosa Walton & Hallie Coggins
5	不规则性エントロピー	动画《寒蝉鸣泣之时 业》	彩音
6	11170 CH edition 0706/EM20 CH alterna edition 0706	动画《新世纪福音战士剧场版》	-
7	Theme of Shadow	游戏《赛博暗影》	-
8	Kulikitaka	游戏《舞力全开2021》	Tono Rosario
9	-[PROTEASE]-	游戏《十三机兵防卫圈》	-
10	Intimate/Battleworn Insomnic	游戏《节奏医生》	-
11	Not the End	日剧《你与世界终结的日子》	安田レイ
12	ダンテ战斗	游戏《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》	-
13	メタトロン	游戏《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》	-

1 ご唱和ください 我の名を！ 《泽塔奥特曼》片头曲

作曲：远藤正明 作词：远藤正明 演唱：远藤正明

ご唱和ください 我の名を！
ウルトラマンZ!
高声呼喊出 我的名字吧
泽塔奥特曼！！

一番大事なモノいったい何だい?
この命と引き換えにでも守ってやるぜっ!
谁の為にこの力はあるんだい?
本当の优しさの意味を探している
重要之物究竟是什么?
纵使拿命去换也要守护到底
这股力量为谁而存在?
一直在寻找温柔的真正含义

退屈持て余して蔓延る宇宙人
刺激求めて苏る巨大怪獣
平和を乱す奴らは许さない
ハリーアップ！我の名を叫べ！Z!
无聊的外星人四处游荡
苏醒的巨兽在寻求刺激
绝不放过破坏和平的家伙
快！喊出我的名字吧！ 泽塔！

この地球を守りたい
その笑顔が见たい
伤つき倒れてもかまわない
強く 优しく ウルトラマンZ!
想要守护这颗地球
想要看到那张笑脸
即便受伤落败也无妨
强大的 温柔的 泽塔奥特曼！

最后に立ちはだかる相手は谁だ?
正义の心振りかざして牙を剥くヤツ！
最强の力を手に入れたモノは
何处へ向かい谁と战うの？教えて
最后阻挠在前的敌人是谁?
挥舞着正义之旗露出凶恶獠牙的家伙！
获得最强的力量之后
我该去往何处该和谁战斗？请告诉我

2人の力合わせ その先へ进め！
敌か？味方か？ 摇れ动くキミはどっちだ?
この战争を终わらす为には
グローイングアップ！ウルトラの力 スパーク
两个人齐心协力 继续向前迈进！
摇摆不定的你是敌是友?
为了结束这场战争
成长！闪耀奥特之力!

また地球が 泣いている
优しさは力
共に战え 未来へ系げ
热く 激しく ウルトラマンZ!
地球又在哭泣了
温柔便是力量
让我们并肩作战 连接未来
炽热的 猛烈的 泽塔奥特曼！

ご唱和ください我の名を！Z!
この地球を守りたい
その笑顔が见たい
伤つき倒れてもかまわない
强く 优しく
热く 激しく
ウルトラマンZ!
ウルトラマンZ!
喊出我的名字吧！ 泽塔！
想要守护这颗地球
想要看到那张笑脸
即便受伤落败也无妨
强大的 温柔的
炽热的 猛烈的
泽塔奥特曼！
泽塔奥特曼！





三猫 推荐

在 2020 年末完结的《泽塔奥特曼》，不错的素质令“《奥特曼》系列”在国内的年底产生了不低的热度。该部作品可谓是一众昭和粉丝的狂欢，尽管剧情上有着诸多不足，但胜在气势和情怀方面丝毫不含糊，着实唤醒了广大热血特摄迷们久违的感动。本次《泽塔奥特曼》的主题曲就是将老牌热血歌手远藤正明（代表作《勇者王》OP）请了过来，配合故事的前后篇，歌词也有所改变，对应着角色不同时段的心理状态，雄厚的歌词和气势感染着每一位入戏的观众。

2 Eureka ~ Piano Ver.

作曲：佐藤天平 游戏《加雷利亚的地下迷宫与魔女旅团》BGM



三猫 推荐

《地下迷宫》新作虽然整体系统玩法没打磨好，同时也删减了众多内容，但优秀的剧情和音乐并不妨碍玩家们对本作产生感情。贯穿游戏整作动人情节的 BGM“Eureka ～ Piano Ver.”本身就非常动听，在玩家历经千辛万苦地爬完了 3651 层迷宫，附带人声的真正片尾曲“Eureka”就会放出，一边收听，一边回想原作情节，会越听越有味道，可以说是这个“爱与勇气冒险谭”的最佳落幕。



3 Fade《灵媒》彩蛋曲

作曲：山冈晃 /Arkadiusz Reikowski
作词：Andrzej M drzak/Mary E. McGlynn
演唱：Mary E. McGlynn/Troy Baker

These scars of mine
Won't fade in time
My heart grows cold
Wish I could just let go

Your light,it shines
So strong,so bright
It shines no more
Why can't I just let go

These scars I hide
Will fade in time
My heart grows warm
Won't let me run no more

These scars we hide
The pain inside
We run and hide
We fade away in time

Why
Why can't we just make it go away
Why can't we run
Why can't we fade away

Your light
Shows me the way,leads me astray to
A place where I can't stay

My light
It fades away
It shines no more
When I try to run,I fall

No
Don't run,don't hide
So deep inside
Don't fade away

Why
Why can't we let go
Why can't we go to the one place
That we know

My time
It fades away
Passes me by
Will we find a way,this time

Will you
Will you be there
When I let go
Go,I will be there
I sware

So,we run
We hide
So deep inside
We fade away

我的伤疤
不会随时间消逝
我的心变得冰冷
多希望能就此放手

你的光芒在闪耀
如此强烈，如此明亮
如今光已不再
为什么我不能就此放手

我隐藏的伤疤
会随时间消逝
我的心变得温热
不许我继续逃避

我们隐藏的伤疤
深藏的苦痛
我们东躲西藏
我们随时间消逝

为什么
为什么我们不能让苦痛消失
为什么我们不能逃避
为什么我们不能消逝

你的光芒
为我指引道路，引我误入歧途
来到我不应停留的地方

我的光芒
已然消逝
不再闪耀
当我尝试逃离，却因此摔倒

不
不要逃避，不要躲藏
如此深邃
不要就此消逝

为什么
为什么我们不能就此放手
为什么我们不能去那个地方
那个我们熟知的地方

我的时间
正在消逝
从我身旁流逝
这次我们会找到办法吗

你会
你会在那等我吗
当我放手后
去吧，我会与你相会
我发誓

所以我们逃吧
我们躲起来
如此深邃
我们就此消逝

日立 推荐

看到作曲和演唱的人员配置，相信不少读者已经按捺不住自己“疯狂乱动”的 DNA 了。玩家可以从游戏最后地下室的收音机里收听这支曲子。如果保持播放走出浴室，这首歌就会直接转变为整个场景的 BGM，伴着主角完成最后一段探索旅程。

无论是阴郁中带有些许释然的旋律，还是从迷茫和绝望中透露出某种不顾一切的抉择的歌词，都完美传达了核心角色的心路历程和故事的终极答案。山冈晃和 Arkadiusz Reikowski 的风格在这支曲子中高度融合，带来了独特的听觉享受。值得一提的是，演唱者之一 Troy Baker 在游戏中为大反派“巨口”献声，这也不是他第一次在配音的作品中演唱歌曲了。另外，他和 Mary E. McGlynn 曾在《寂静岭高清合集》中分别为 2 代的男女主角配音，二人也曾和山冈晃合作举办了多场乐队演出。



4 I Really Want To Stay At Your House

《赛博朋克 2077》电台音乐

作曲：Rosa Walton 作词：Rosa Walton
演唱：Rosa Walton & Hallie Coggins

I couldn't wait for you to come clear the cupboards
But now you're going to leave with nothing but a sign
Another evening I'll be sitting reading in between your lines
Because I missed you all the time

So, get away
Another way to feel what you didn't want yourself to know
And let yourself go
You know you didn't lose your self-control
Let's start at the rainbow
Turn away
Another way to be where you didn't want yourself to go
Let yourself go
Is that a compromise

So what do you wanna do, what's your point-of-view
There's a party screaming do you wanna go
A handshake with you, what's your point-of-view
I'm on top of you, I don't wanna go
'Cause I really wanna stay at your house
And I hope this works out

But you know how much you brought me apart
I'm done with you, I'm ignoring you
I don't wanna know

And I'm aware that you were lying in the gutter
'Cause I did everything to be there by your side-ide
So when you tell me I'm the reason I just can't believe the lies
And why do I so want to call you

So what do you wanna do, what's your point-of-view
There's a party screaming do you wanna go
A handshake with you, what's your point-of-view
I'm on top of you, I don't wanna go
'Cause I really wanna stay at your house
And I hope this works out
But you know how much you brought me apart
I'm done with you, I'm ignoring you
I don't wanna know

You

Oh-oh-oh

I don't know why I'm underwater

So, get away
Another way to feel what you didn't want yourself to know
And let yourself go
You know you didn't lose your self-control
Let's start at the rainbow
Turn away
Another way to be where you didn't want yourself to go
Let yourself go
Is that a compromise

So what do you wanna do, what's your point-of-view
There's a party screaming do you wanna go
A handshake with you, what's your point-of-view
I'm on top of you, I don't wanna go、
'Cause I really wanna stay at your house
And I hope this works out

But you know how much you brought me apart
I'm done with you, I'm ignoring you
I don't wanna know

我无法等待你来清理这橱柜
但如今你离去 只留下一处标记
又一个夜晚 我静坐品味你言外之意
但我却时刻思念着你

所以那就离开吧
只为让自己不愿了解真相
放任你自己走吧
你深知 你并未失去自制力
让我们于彩虹之上开始
拒绝内心纷扰
只为让自己不愿继续前行
放任你自己走吧
这是否等于妥协了呢

所以你想做什么呢 说出你的观点
这里有场狂欢派对 你是否想去呢
同你握手 询问你的看法
我全心倾覆于你 不愿离去
因为我真的想要呆在你家里

但你知道 你令我内心多么分崩离析
我已经受够你了 我要将你忽视
我不想再了解了

我意识到 你深陷于恶劣环境中
因为我已竭尽全力 只为陪伴你身旁
所以当你告诉我 我就是其中的原因时 对于这些谎言 我简直难以置信
为何我这么想给你打电话

所以你想做什么呢 说出你的观点
这里有场狂欢派对 你是否想去呢
同你握手 询问你的看法
我全心倾覆于你 不愿离去
因为我真的想要呆在你家里
但你知道 你令我内心多么分崩离析
我已经受够你了 我要将你忽视
我不想再了解了

我不知为何 自己的内心犹如沉溺水下
所以 那就离开吧
只为让自己不愿了解真相
放任你自己走吧
你深知 你并未失去自制力
让我们于彩虹之上开始
拒绝内心纷扰
只为让自己不愿继续前行
放任你自己走吧
这是否等于妥协了呢

所以你想做什么呢 说出你的观点
这里有场狂欢派对 你是否想去呢
同你握手 询问你的看法
我全心倾覆于你 不愿离去
因为我真的想要呆在你家里

但你知道 你令我内心多么分崩离析
我已经受够你了 我要将你忽视
我不想再了解了



好汉饶命 推荐

“一杯伏特加，加冰，青柠汁和姜汁啤酒，最重要的……再来点爱。”

如果你问我夜之城里最好的电台是什么，我会回答：“98.7 体温电台（才不是因为那首洗脑神曲《Pon Pon Shit》！）。”在赛博朋克的世界中，主流音乐不是节奏动感很强的电子乐，就是嘻哈、金属或者摇滚音乐。而《I Really Want To Stay At Your House》却正如它所在的分类“体温电台”一样，充满温暖——无论是在恶土上与帕南一起驾驶摩托车飞驰之时，辽阔的土地、黄昏的日光以及高速飞驰的摩托车让人忘记了自己是在追杀康陶人员；还是与朱迪在湖边小屋里度过温情的一夜后听到这首歌曲时，“生活是那么美好”的感觉都会瞬间涌上胸口，用力地冲击着自己的情绪。在夜之城这个充满谎言与杀戮的罪恶都市中，它是为数不多的能让玩家感觉自己就是那个渴望活下来努力感受生活、体验人生的 V 的曲子。

5 不规则性エントロピー《寒蝉鸣泣之时 业》ED2

作词作曲：志倉千代丸 编曲：悠木真一　演唱：彩音

谁かの嘘がまた　谁かを伤つけ
谁かの嘘がまた　谁かを守った

歪んだ景色　やがて螺旋へ　落ちる感觉
痛みに震え　口かみ杀す

笑い合い　悲しみ分け合い
挂け替えのない　特別な场面
绊はずっと　ここに在るよね

无自觉に　打ち鸣らす鼓动
明确な　命の证明　落ちる影（不意なる）
うしろの正面———

天高く　描かれた　空の色　苍くて
无限回　缲り返す　まるでそれは　箱庭

幼き动机の共鸣　むすばれた系先は
狂气と惨剧の舞台へ　繋がってる

群がる价值观に　芽生えゆく不信
视线は宙を舞い　狂气に囚われ

正しい事や　人の痛みさえも　いとわない
异型文脉　かなり重症

命さえ　行方も分からぬ
忌まわしき　小さなこの世界で

绊はずっと感觉　离れたくない
君のその　真っ直ぐな瞳

変えられる　新しい明日　理想并べ（不安を）
かき消したいだけ———

真实を知らぬまま　沢山の想い出と
风强く　吹きつける　大いなる海へ出る

天高く　描かれた　空の色　苍くて
无限回　缲り返す　まるでそれは　箱庭

幼き动机の共鸣　むすばれた纟先は

狂气と惨剧の舞台へ　繋がってる

是谁的谎言 伤害了谁
是谁的谎言 又保护了谁

歪曲的景色 像是于螺旋中坠落
因疼痛颤抖 咬紧牙关

一同欢笑 承受悲伤
那是没办法代替的 特别的记忆
羁绊一直 存在于此

下意识地 敲响的韵律
生命坠落的证明是如此的明确（出其不意）
身后的人究竟是———

天高望远 湛蓝无垠
无尽轮回 简直就像身在箱庭之内

因幼稚的动机所产生的共鸣 交织的前方
疯狂和惨剧的舞台 于此开幕

群聚而至的价值观 汇集心头的不信感
视线空洞 被疯狂所支配

正确的事 与人们的痛楚 竟让人欲罢不能
异类的条理 却早已偏离常识

生命的轨迹 早就已经失去把握
在这个 渺小却又令人畏惧的世界之中

这段羁绊 渴望永不分离
你那率直的目光

一定能让明日 有所改变 在将理想叙述时（只是希望）
能将不安完全消除———

真实疑云重重 大脑被思绪所占领
迎面狂风呼啸 我们将朝着大海扬帆

天高望远 湛蓝无垠
无尽轮回 简直就像身在箱庭之内

因幼稚的动机所产生的共鸣 交织的前方
疯狂和惨剧的舞台 于此开幕



(实习编辑)
利贝 推荐

随着去年年尾在粉丝们大呼“有生之年”感叹中悄然开始播出的《寒蝉鸣泣之时 业》即将放出最终话，在第二季播出至 18 话的时间段推出了这首几乎每段歌词都在叙述动画剧情的 ED 歌曲。《寒蝉鸣泣之时 业》这部旧瓶装新酒的系列回归作在龙骑士 07 老师的剧本制作中巧妙地利用了诡计性叙事，带给了原作粉丝不一样的惊喜，更是推动了好一批“蝉学家”们脑洞大开地在动画不断更新时推测着下一话的剧情与本次的黑幕。诚然这首涉及核心剧透的歌曲也在制作上不遗余力地请了电子乐大手子；同时也是知名文字悬疑小说制作公司 5bp. 的天才社长——志仓千代丸老师来进行谱曲和作词。配合着演唱者——彩音老师穿透力和张力爆表的声线，将绝望里的主人公和同伴们不断挣扎却从未放弃希望的感情色彩演绎得淋漓尽致。也不得不让人期待最终回的故事发展，究竟会以怎样的形式来终结发生在雏见泽的这场噩梦。

6 EM20 CH alterna edition 0706

作曲：鹭巢诗郎　《新·福音战士剧场版 终》配乐

11170 CH edition 0706

作曲：鹭巢诗郎



普罗瑟 推荐



这两段配乐皆是出自 2019 年先行放出的《新·福音战士剧场版 AVANT1（开头 10 分 40 秒 00 帧）0706 版》，而在不久前放出的《新·福音战士剧场版 终》冒头 12 分钟里，包含这两首音乐的片段得到了完全保留——前者是在真希波驾驶 8 号机迎击“EVA-44A 航空特化型”的战斗 BGM，后者则是“解放”巴黎时的音乐。《11170 CH》的高速 7 拍子让人忍不住跟着音乐的节奏抖腿，而鹭巢诗郎在推特上放出了吉他部分的乐谱并说道“这简直是像使徒一样的单纵阵谱面”；《EM20 CH》则是在《Decisive Battle》的基础上混音了《Misirlou》（电影《低俗小说》的开场曲），令“《EVA》系列”中经典的战斗 BGM 焕然一新又令人上瘾。

7 Theme of Shadow

游戏《赛博暗影》BGM

作曲：Pentadrangle



沐枫 推荐



本曲源自于《赛博暗影》首关的 BGM，如果耳朵尖的玩家也不难发现，这首复古的曲子也曾经出现在本作的宣传片中。实际上，本作的作曲——Pentadrangle，一直专注于复古音乐的创作。之前他参与的《RoofRage》《Spicy Piggy》等作品皆拥有复古感，因此《Theme of Shadow》这首曲子也依旧保持了他的特色。结合 8 位画面，Pentadrangle 利用合成器音调成功制造出了穿越时代的体验，给人一种正在游玩一款老游戏的错觉。如果你是一个热爱老式合成器音调的玩家，本曲是非常值得赏析一番的。

8 Kulikitaka

《舞力全开 2021》收录曲

作曲：不明　作词：不明　演唱：Tono Rosario

Como dice
Machucalo.machucalo.machucalo...
Ta cruzao... ta cruzao... ta cruzao...
Machucalo.machucalo machucalo
Kulikitaka ti
Kulikitaka ta
Kulikitaka ti
Kulikitaka ta
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Kulikitaka
Kulikitaka
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Para... para... para...
Ta cruzao ta cruzao
No isistes nada. no isites nada...
Otro pokito mas
Kulikitaka ti
Kulikitaka ta
Kulikitaka ti
Kulikitaka ta
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Kulikitaka
Kulikitaka
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki

Sabarakatiki taka tiki
Mambo...
Cochi... cochi...
Kulikitaka ti
Kulikitaka ta
Kulikitaka ti
Kulikitaka ta
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Kulikitaka
Kulikitaka
Kulikitaka
Kulikitaka
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Sabarakatiki taka tiki
Amanecer mambo...





纱迦 推荐

相信玩过《舞力全开2021》或国行版《舞力全开》的朋友，应该对这首撸猫神曲《Kulikitaka》很有印象。这首歌原本出现在多米尼加音乐家 Tono Rosario 于 2003 年发行的一张专辑中，当时默默无闻，结果 2018 年该歌突然在印度南部喀拉拉邦走红，很快传遍世界。Kulikitaka 是个无意义的生造词，不过在互联网上它成为了一种专门用来吓动物（尤其是家里宠物）的舞蹈，算得上是在欧美比较流行的网络迷因。这首歌的歌词基本没法翻译，逢词必翻的国行版是直接把歌名译成了《库里基塔卡》。至于歌词，基本上就是“塔克露早塔克露”“萨巴拉卡提基”“塔卡提基”之类的音译。不过歌词并不重要，重要的是这首歌的笑果一流，配合游戏中的舞蹈动作后更是效果奇佳。

9 -[PROTEASE]- 《十三机兵防卫圈》崩坏篇主题曲
作曲：工藤吉三





仲夏 推荐

本次笔者要推荐的其实并不是单纯的一首或两首歌曲，而是在 2 月 27 日才刚刚发售的新专辑《十三机兵防卫圈 Remix & Arrange Album -The Branched-》。本专辑共收录 14 首歌曲，其中的 12 首为《十三机兵防卫圈》已有旧曲的 REMIX。而在剩下的两首新曲中，一首为“因幡深雪”演唱的《Stellar Memories》，另一首则是笔者尤为喜欢的崩坏篇新主题曲《-[PROTEASE]-》，急促紧凑且连续变换的旋律，可谓将少年少女驾驶机兵时的紧张感表现得淋漓尽致。

不过说是 REMIX，其实并不是完全毫无章法的改编，而是工藤吉三等五位音乐人结合原作剧情，以“另一种分歧”为主题进行的二次创作。如果是玩过原作的玩家，十分推荐购买一张，或是至少去试听一下。一边听着这熟悉而陌生的音乐，一边回想那曲折又磨人的剧情，想必也能产生不一样的领悟吧。

10 Intimate/Battleworn Insomnic
作曲：Hafiz Azman（fizzd）《节奏医生》关卡主题曲



独立游戏《节奏医生》是一款早在 2013 年就开始开发的节奏类游戏，虽然拿了不少奖项还放出了试玩版，但实际上游戏在今年 2 月底才发售，并且还处于抢先体验阶段。游戏玩法和《节奏天国》类似，玩家只需要一个按键（空白键）即可完成游戏。和其他传统节奏类游戏不同，按键的节奏与画面甚至背景音乐都没多大关系，如何无视这些干扰保持节奏才是游戏的重点。

作为节奏类游戏中的重要一环，音乐是本作中的最大亮点之一。游戏中的所有音乐都是由制作人，也就是来自马来西亚的 Hafiz Azman 一人负责。游戏的曲目多以纯音乐为主，使用的乐器种类繁多。值得一提的是，本作的音乐多于游戏内的剧情和演出相关，鉴于在游戏中玩家扮演的是依靠节奏来拯救病人的医生，音乐和剧情自然也与病人的“病情”息息相关。例如曲目《Intimate》的关卡“亲密”的主题音乐，开头到中段的多乐器共同演奏反映了病人的“心烦意乱”，但随着他在病室里和“病因”重逢，两人的心逐渐走在了一起，心跳逐渐重合，乐器也逐渐只剩下清晰的吉他声。而在关卡“东方不眠夜”中，玩家在治疗一位武士的过程中遭遇到了电脑病毒的袭击，屏幕的画面显示和音乐播放都会出现故障，因此本来东方风的《Battleworn Insomnic》在后期也变成了杂乱无比的“噪音”。

11 Not the End 《你与世界终结的日子》插曲

作曲：不明 作词：不明 演唱：安田レイ





可能是由于疫情的关系，也有可能是大家审美疲劳，前几年大热的丧尸题材这一年似乎并没有什么亮眼的作品，因此 2021 年初的丧尸日剧《你与世界终结的日子》得到不少日剧迷和丧尸迷们的关注。作为这早已经被拍烂的题材，加上还是一部日剧，剧情难免又是围绕着末世下人性之类展开，再加上主角圣母性格塑造生硬，服道化简陋，前几集观感不尽如人意。但这些并不妨碍剧中悦耳动听的主题曲和插曲——菅田将晖的《星を仰ぐ》与安田レイ的《Not the End》。这里为大家推荐个人更喜欢的《Not the End》。

Tell me this is not the end
This world is chained
音も立てずに
わたしを奪って行くの
世界が少しずつ 壊れても
あの日の約束 変わらずここにあるよ

When the sky is falling down
My heart just starts to drown
この夢のエピローグを教えて

With my eyes tightly closed
Praying with my fears exposed
この街がわたしを孤独にする

月のない夜は 冬の音消して
片隅の祈り 真っ白に汚して行く
昨日まであった あたたかな気配
儚く散ってくのに 時間 は止まらない

Tell me this is not the end
This world is chained
音も立てずに
わたしを奪って行くの
願いが一つだけ 叶うなら
怖くても守りたいよ 君との優しい明日を

Is everything a lie, lie, lie 嘘のよう
And I cry, cry, cry 叫んで
Don't say bye, bye, bye この手は
繋ぎ合うため

Is everything a lie, lie, lie 嘘のよう
And I cry, cry, cry 叫んで
Don't say bye, bye, bye 二人は
この道に迷う

Is there something wrong with me?
Or is it the world losing the key?
会いたいんだ 一人の夜は長くて
二つの小さな 炎を揺らして
照らし合えたなら 燃えるオレンジ色の空
昨日のごめんねも 明日のありがとうも
いつの日か燃え尽き なくなる前に

Tell me this is not the end
This world is chained
音も立てずに
わたしを奪って行くの
願いが一つだけ 叶うなら
怖くても守りたいよ 君との優しい明日を

二つの声 また闇に消えても
信じよう あの日と 同じ匂いの
風が吹き 響き合うと

Tell me this is not the end
This world is chained
音も立てずに
わたしを奪って行くの

涙がつたう度 気づくんだ
この世界 変わったとしても
変わらないものがあると

Is everything a lie, lie, lie 嘘のよう
And I cry, cry, cry 叫んで
Don't say bye, bye, bye この手は
繋ぎ合うため

Is everything a lie, lie, lie 嘘のよう
And I cry, cry, cry 叫んで
Don't say bye, bye, bye 二人は
この道に迷う

告诉我还没有结束
这个世界仍被束缚
牵无声息中
将我掠夺
即使世界在一点点被破坏
那天的约定依然存在

天空坠落之时
我的心将一同坠落
告诉我这是梦境将要结束

闭上我的眼睛
恐惧中我在祈祷
这座城市让我感到孤独

冬季里无月的静夜
在角落中祈祷，雪白染上污渍
昨天还温存的温暖
如梦般消散、无法停下的时间

告诉我还没有结束
这个世界仍被束缚
牵无声息中
将我掠夺
如果我的愿望能够成真
即使害怕我也想保护能感受到你温柔的明天

这一切都是谎言、谎言、谎言、像谎言一样
我在哭泣、哭泣、哭泣中嘶吼
不要再说再见、再见、再见
你的手与我紧紧相系

这一切都是谎言、谎言、谎言、像谎言一样
我在哭泣、哭泣、哭泣中嘶吼
不要再说再见、再见、再见
你我二人迷失在这路上

是我有什么问题？
还是这个世界失去了准则
我想在这漫漫长夜与你相见
摇晃着两个渺小的火焰
相互照亮，点燃那如火的天空
昨天的道歉与明天的感谢
那天会在燃烧殆尽之前来临

告诉我还没有结束
这个世界仍被束缚
牵无声息中
将我掠夺
如果我的愿望能够成真
即使害怕我也想保护能感受到你温柔的明天

两个人的声音在黑暗中消失
请相信我，与那天相同的味道
当风吹来时，当相互纠缠时

告诉我还没有结束
这个世界仍被束缚
牵无声息中
将我掠夺

眼泪落下时会意识到
即便这个世界发生了改变
也会有不变的事物一直存在

这一切都是谎言、谎言、谎言、像谎言
一样
我在哭泣、哭泣、哭泣中嘶吼
不要再说再见、再见、再见
你的手与我紧紧相系

这一切都是谎言、谎言、谎言、像谎言
一样
我在哭泣、哭泣、哭泣中嘶吼
不要再说再见、再见、再见
你我二人迷失在这路上

12 ダンテ战斗 《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》但丁战 BGM
作曲：田崎寿子





《真·女神转生III 夜想曲 狂热版 高清复刻版》的推出，让许多新老玩家有机会体验和回顾这款 Atlus 在 PS2 上推出的经典名作。本期《游戏·人》水无月也来为大家安利两首这部名作的经典 BGM。其一便是阿玛拉深界第 5 劫和来自 Capcom 的客串角色——魔人但丁战斗的 BGM。由田崎寿子创作这首曲子采用了作为“《真·女神转生》系列”传统风格的电音摇滚风，同时又与来自《鬼泣》的但丁冷酷而帅气的战斗形象相符合（《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》中的但丁为 2 代的形象）令人血脉贲张。而背景音里强烈而沉重的节奏鼓点本身也充分体现了阿玛拉深界这个区域危机四伏的氛围，可以说是一首将“《真·女神转生》系列”和但丁自身风格完美融合的曲子。也难怪有人评论：田崎寿子在《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》演绎的但丁不亚于上田雅美演绎的但丁。

13 メタトロン 《真·女神转生 夜想曲 狂热版》梅塔特隆战 BGM
作曲：土屋宪一





《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》的 BGM 由土屋宪一、田崎寿子和当时尚未崭露头角的目黑将司联合创作。土屋宪一在 BGM 创作中的分工主要是旧曲重编，这首《メタトロン》便是他的得意作之一。作为在阿玛拉深界第 5 劫和来自秩序阵营的高位大天使——梅塔特隆战斗的 BGM，土屋宪一选用了“《真·女神转生》系列”经典的“秩序阵营主题曲”进行重新编曲。在通过开场一段急促而紧张旋律预热后，伴随着类似于教会圣歌和赞美诗的主旋律的响起，玩家将要正式面对这位秩序阵营的天使长。然而对于半人半魔的主人公“人修罗”来说，高洁而神圣的天使绝非友善的存在，节奏依旧急促而紧张的背景音无时无刻不在提醒玩家——对于违抗唯一神旨意的存在，天使们会毫不留情地将之毁灭殆尽。无论对方在你的面前如何光耀夺目，它都是必须要打倒的存在。

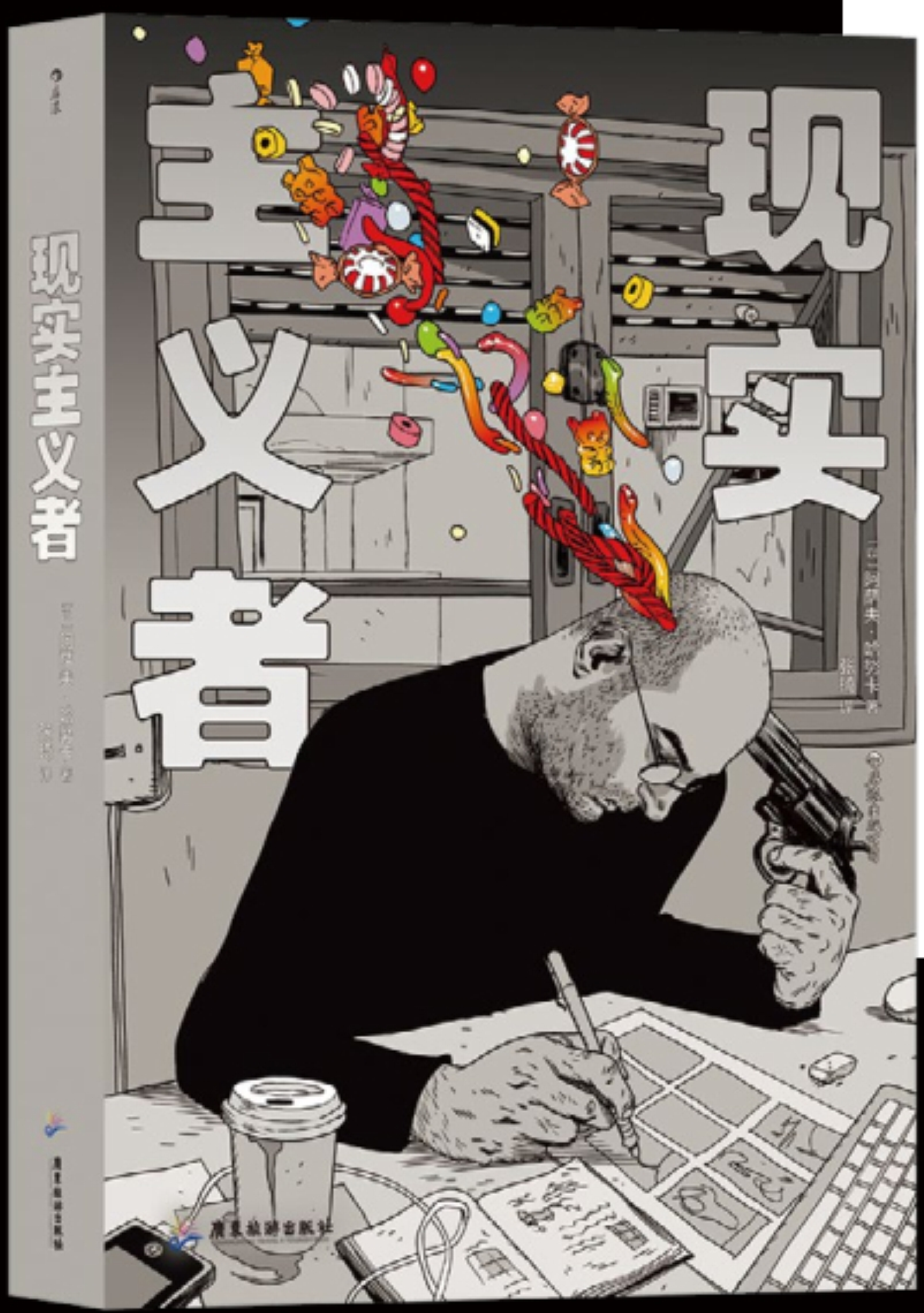


秘密花园
现实主义者

如果有机会用画笔记录人生，你会描绘哪些故事？以色列著名漫画家、插画家阿萨夫·哈努卡在他的自传漫画合集《现实主义者》中，用一种难得的精妙视角打量这个世界，以非凡的图像创作将他的所思所想呈现了出来：生活在这个时而战火连天的国度，债务危机、房东毁约、夫妻吵架、亲子关系等普通家庭的种种难题在他的笔下既苦涩又珍贵。极具创意的表现手法流露出他对生活的调侃和坚持，以及对现实中种种荒诞现象的尖锐讽刺。

无论各位读者处在什么年龄段，相信本书对现代生活几乎包罗万象的思考和艺术表达都会让您产生共鸣。一幅画，即是一则故事；一本书，就是一段人生。这既是一场 270 页的视觉盛宴，也是当代都市人私密的讽刺喜剧。我们精选了 7 页漫画内文分享给大家，请欣赏。

文：日立　美编：NINA








喂？
嘿！我是蒂姆。我们决定卖掉我们的房子。抱歉……
……你们有3个月的时间搬走。
妈的！
什么？
蒂姆来电话了。
再搭一块，宝贝。
我们3个月内必须搬走。
什么！
可……
这可怎么办？
太糟糕了！
别担心，我们总不至于睡大街上……总会找到房的……

哈努卡先生，接受审核




很遗憾，你们当中没有人将优雅的元素内化到作品中。
下周请大家用前哥伦比亚风格画一幅自画像。
前什么风格？
下周见。祝大家好运。



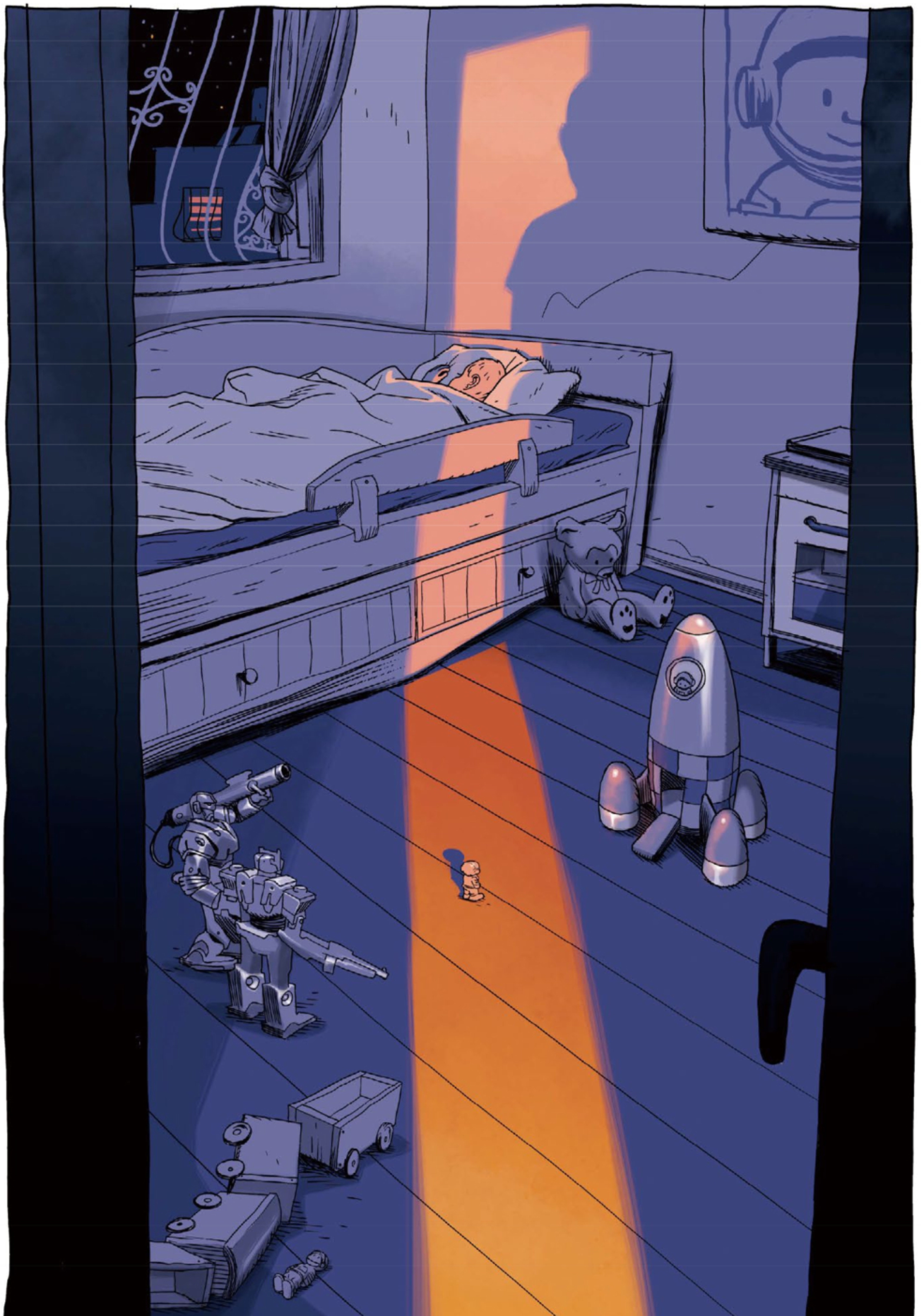
* 新谢克尔为以色列货币，4 万新谢克尔约合 8 万元人民币。


什么？您要离开工作室了？
房主不愿意续租了吗？
所以您要搬去一个大点儿的地方？
说真的，您真要在家办公？
要我说，您一个人干更好……
你怎么可以把房间弄得这么乱！
我再也不去上班了！
耶！

坚强的心


宝贝，爸爸现在要去上班了。
我不想让你走……
没办法。你要学会长大，学会坚强。
别走嘛！
不要走！
爸爸！不要走！
你会不会玩乐高积木？
好耶！玩乐高去咯！
不要走！

斗士的休息时间



文：80 后写稿佬　编：水无月　美编：咕噜

《足球小将》四十周年

乘着梦想高飞的足球故事



キャプテン翼
CAPTAIN TSUBASA

说到足球，大家第一时间想到的或许是世界杯、五大联赛和欧冠这些顶级赛事，而说到有关足球题材最具影响力的ACG作品，我想很多人都会异口同声地说出——《足球小将》。不知不觉间，这部漫画已经连载了整整四十年，全球销量超过 8000 万本，虽然说不上长盛不衰，但是其影响力却殊为深远。它在全球范围内产生了极高的影响力，许多青少年都是在这部漫画的启蒙下真正爱上足球，某种意义上来说，《足球小将》是推动日本足球乃至世界足球发展的一个重要催化剂。

尽管如今的《足球小将》早已不复当年的盛况，许多人不再视其为投身足球事业的启蒙，关于其画风崩坏的差评也是老生常谈，游戏最新作亦评价不高，但这些并不妨碍我们在回顾这个系列及其相关的动漫游作品中，找到童年时的那些美好记忆，顺便对比都受到《足球小将》文化影响的中日足球发展历程，聊聊为何我们泱泱大国，却被山多平原少的邻居岛国在足球层面不断拉开差距。



▲《足球小将》之父——高桥阳一

低谷中的奋起

《足球小将》之所以能取得这等成就，和日本足球的发展环境有着极为重要的联系。其实在上世纪七八十年代，日本足球正处于低谷，国内联赛环境十分恶劣，观众日益减少，和包括我国在内的东亚邻国交手都是输多赢少，别说是进军世界杯，就连在亚洲赛场也没有明显的优势。振兴日本足球，可谓是任重而道远。

为此，日本人拿出了当年学习西方先进技术的劲头，他们虚心地在我国以及朝鲜的交手中寻找差距，探索足球运动的魅力。除了向和东亚强队学习之外，他们还邀请诸如巴甲豪门弗拉门戈和北欧诸多劲旅前来表演，随后更是请来了著名的“黑豹”尤西比奥以及他所在的本菲卡队，让日本球迷真正见识到世界级巨星的风采。

这并不是 1921 年成立的日本足协定制的五十周年纪念活动的高潮——1972 年 5 月，“球王”贝利率领桑托斯队降临日本，点燃了日本国内的足球狂热，一时间比赛本身以及周边相关产业都吸金无数。这一次到访，除了让日本所有足球人口享受了一次狂欢以外，影响之深远，超出所有人的预计。此后，贝利又数度到访日本，其中在 1976 年，他与“足坛凯撒”贝肯鲍尔跟随纽约宇宙队再次到访日本，负责广告运营的电通公司打出的 " 贝利告别巡回赛 " 名号，又一次赚足了眼球和钞票。



▲家喻户晓的“球王”贝利是掀起日本足球热潮的重要人物。

当贝利再次来到日本，更是造成了万人空巷的效应，一代球王更是相当给力，在首场对阵应届 JSL 冠军古河的时候，打入了锁定胜局的任意球。四天后，他们和日本队进行了一场极具意义的比赛，除了是“球王贝利日本告别赛”，同时也是日本本土球王釜本邦茂的国家队告别演出，两位“球王”合力奉献了一场 3-1 的比赛，赛后两人互换球衣并且在队友的簇拥下绕场一周，接受球迷们的膜拜和祝贺，在竞技和足球文化层面收获了很好的效果；在运营商，电通通过收集瓶盖获取门票的方式让赞助商之一的三得利大赚一笔，而且也说服了文部省首次允许在国立竞技场内拜访广告牌，在营收上大获成功，堪称足球赛事运营的一个典范。

顺便值得一提的是，贝利在完成了日本行之前，还率队访华，分别在北京和上海跟中国队进行了两场比赛，国足首场比赛和对方战平，第二场比赛凭借着迟尚斌和沈祥福的进球，2-1 战胜了纽约宇宙，让国人很是兴奋。如果光是从战绩着眼，当时中日足球之间并没有明显差距，甚至某种意义上国足比日本足球还要领先一些，但为何两者的位置在此后数十年间发生了逆转，并且被拉开差距呢？



▲活跃于 20 世纪 60 ～ 70 年代的日本球星釜本邦茂。

其实每每有巨星的到来，都会吸引无数日本人的关注。天下攘攘皆为利往，能够吸引这些巨星前来，自然需要花费了大量经费，而且，也会有球队会“不识时务”地用一场狂胜来羞辱主队。这都让日本足协面临巨大的财政和面子上的压力，而这些状况放在今天中国足球上也是有着不少的相似之处，但是在数十年前，日本人就做出了不俗的尝试。

1974 年，日本足球界发生了两件影响深远的大事，第一件事立竿见影：日本足协掀起了足球产业的商业化运动，在 1974 年进行了财团法人改组，足协本身就必须自负盈亏，通过引入赞助商、广告植入和后援会等制度，加上不再以学校为单位进行注册，球员注册也不再是免费，所获资金用于支持青少年足球事业的发展。到了 1977-1978 年，由 JSL、地域联赛、都道府县联赛构成的日本足球联赛系统已经初具规模，让处于低谷中的日本足球有了具体的发展框架，逐渐走上了快速发展的道路，而这一切都是在日本职业化开始之前十多年就已经开始。

反观我们的足协，职业联赛都已经开办了二十多年，号称实现管办分离的中超公司或者职业联赛理事会依旧未能拥有真正的自主能力，依旧是足协一套班子在既当裁判员又当运动员，经营着貌似职业的联赛。尽管中日两国的联赛组织商业化和赛事职业化方面看似都是在上世纪九十年代开始，但是在此之前十多年，两者已经走在了不同的路上，当对方厚积薄发、水到渠成的时候，我们依旧在“摸黑”前进。

同样颇为讽刺的是，我们一直鼓吹了多年的校园足球和足球青训体系，也一直不得其门而入。缺乏良好的赛事体系加上伪职业化的疯狂烧钱，助长老队员不愿让位、青训人口少以及各种空穴来风的“潜规则”的存在，这些情况都压制了优秀青少年球员的成长。反观我们的老对手，其实在日本足球乃至各项竞技体育崛起的过程中，青少年培养是至关重要的一环。不同于欧洲成熟的梯队青训体系，日本除了有专门的联赛球队的青训梯队以外，还大力扶持校园体育体系，也就是我们俗称的“职业和业余的双轨制”。

校园体育虽然是业余，但是在组织形式上却是相当专业，棒球的“甲子园”、足球的“全国选手权大会”，每年的全国大赛都是许多中学生梦寐以求的舞台，最终在数万人的呐喊助威声中争逐最高荣耀，更是他们不断努力的动力源泉。当我们都在挑灯夜

读，为着千军万马独木桥的考试求学路时，日本的高校体育少年也在课后“不务正业”地刻苦训练，不为金钱和其他利益，只是为了远大的志向——要在各都道府县的预选赛极为激烈的预赛中能够脱颖而出，站在全国大赛的舞台，不枉自己的青春热血。



▶即使是高中足球比赛，日本在赛事组织、场地、服装乃至报道上都相当专业。

在《足球小将》中，“黄金一代”的成员基本上都是从校园足球进军职业足球，这站在中国足坛的层面去看简直不可思议——在国内除了几支锐意搞青训的球队外，其他俱乐部的青训系统一塌糊涂，校园足球对于职业联赛的贡献更是微乎其微。但是在日本足球史上，有着大量高中足球培养出来的球星，九十年代的有中田英寿、小野伸二、中山雅史、三浦知良、小笠原满男、中泽佑二等（好吧，五十多岁还在踢职业联赛的三浦知良很难划分），到 2000 年后则是有大久保嘉人、远藤保仁、冈崎慎司、乾贵士、柴崎岳、长谷部诚、长友佑都、川岛永嗣和内田笃人等人，他们不仅能够在职业队站稳脚跟，还能在欧洲联赛得到主力位置，甚至组成了日本国家队的半壁江山。更有甚者如本田圭佑就曾经参加职业队青训，但被球队放弃，无奈之下返回石川县星稜高中就读，在全国大赛上两度带队进军四强，最终被选为“J 联赛特别指定选手”而重回职业道路，最终成为了日本队一代核心。

除了能让有志者展现出足以立足联赛的天赋，还需要很多拿着公务员薪资的普通教练扎根基层，在我们的基层教练为了生存而想方设法的时候，这些日本教练拿着比起一般上班族还要高的工资，安心地作育英才。除了专业的教练，当我们学校的校队还要大家凑钱去买队服、各自准备球鞋的时候，日本许多学校都有着专业的装备、专业的训练设施配置；此外，日本足协还在后来推出了《日本青少年足球训练大纲》，从 U6 开始，针对不同年龄段的青少年制定了的基础训练方法和目标，确保孩子不会因为“野蛮生长”而练坏基本功。这样一来，足球青训的目标和基础架构已经基本完善，接下来便是要让更多孩子愿意开始踢球。



▲曾在意甲联赛叱咤风云的中田英寿是日本足坛最早一批国际级球星之一。

除了政策上的扶持，营造一个运动就在身边的氛围、让孩子参与到足球锻炼也是极为重要。就像美国大学生联赛（NCAA，不仅只有篮球）有着不亚于职业比赛的狂热气氛，而且这和美国那种骨子里喜欢热闹和运动的天性不同，当日本人想要营造良好的体育氛围，他们还需要更多的外力。

青少年动漫产业可以说是当中的关键，有关棒球、拳击之类的漫画在五六十年代已经出现，当年常盘庄走出来的漫画家中就有不少以棒球题材作品而扬名的人士，在大量作品的鼓动下，不少青少年对棒球场心驰神往，在空地上练习起棒球，梦想有朝一日能够站在甲子园，不为抓起一把泥土（败者的习俗），而是要让校歌响彻球场（胜者），在一代代人的孜孜以求之下，棒球也得以成为日本的“国球”。相比之下，足球虽然贵为“世界第一运动”，但是在日本，只能算是“后起之秀”。

与棒球漫画相比，当时关于足球的作品则要少很多，但也并非没有。这里要说到一个大家既熟悉又陌生的一个名字——梶原一骑，这位作者所创作的体育类作品，横跨日本体育界的多个领域，其中与园田光庆合作《热血足球》（又名“赤血十一人”或“足球健将”）可以算是最早的足球动漫之一。作品中对于足球技战术的刻画其实并不多，但“昭和男儿”的硬汉、热血和豪迈却是贯彻始终。当然，《热血足球》算不上他的第一力作，其知名度甚至比不上译名和其一样的游戏。而在此之上，梶原一骑真正的代表作是被无数人奉为经典的《明日之丈》和引领棒球风潮《巨人之星》，矢吹丈和星飞雄马在各自的“战场”上凭借着刻苦的训练和钢铁的意志，成功绽放出生命中最闪耀的光华。



▲画风充满浓厚昭和气息的《热血足球》。

这两部作品吸引了许多青少年投身到动漫中描绘的天地，也有许多人会跟随他们的脚步，用手中的画笔成为无数青少年的体育领域“引路人”，其中就包括高桥阳一。

《足球小将》的诞生

出生于东京的高桥阳一从小就是个体育迷，初中阶段是乒乓球队成员，高中则彻底迷恋上棒球，还成为了职棒球队日本火腿勇士的球迷，受到电视上的《巨人之星》的影响，当时还是个中童的高桥阳一开始绘画棒球相关的漫画。日后在《足球小将》中，我们也能够看到不少有关棒球或者垒球相关的内容，例如最初积弱的南葛在面对修哲小学和若林源三的挑战时，石崎了找来的帮手中压轴登场的就是棒球部学长；而启发日向小次郎开发出雷兽射球的赤岭真纪，后来是日本女子垒球国奥队的成员。

除了棒球 / 垒球，《足球小将》第一部另一个重要标志便是静冈县的南葛学校，一个杜撰却有渊源的城市和校园。高桥阳一就读的东京都立南葛饰高等学校，这也是南葛学校的原型，而且不是在静冈县。之所以要这样做，事实上当时的静冈县确实是足球强县，甚至可以说是制霸 U12 组别的王者。1977 年，日本足协在东京举办了首届“JFA 全日本 12 岁以下足球锦标赛”，参赛对象为 12 岁年龄段的小学生，比赛上下半场合共 40 分钟，首届大赛的以静冈县清水足球俱乐部和埼玉县下落合小学并列冠军告终。此后两年，清水 FC 都是决赛的参与者，并且获得了一次冠军和一

次亚军，而从 1982 年到 1988 年这 7 年间（也就是《足球小将》连载期间），静冈县的球队有六年出现在决赛的舞台上，甚至出现过决赛场上两支来自静冈县的球队“内战”的情况，在这项赛事的历史上，决赛队伍来自同一个县的情况出现过两次，全部都是静冈球队“同室操戈”。



▶▼清水心跳和磐田喜悦这两支静冈县的职业球队都曾在J联赛显赫一时，不过近年双双陷入了低谷。



这里有两支 J 联赛球队——清水心跳和磐田喜悦，尽管近年在 J 联赛成绩不大理想，但在八九十年代，也就是日本队在亚洲迅速冒起的时代，静冈县可以说是日本足球的半边天，走出了太多优秀的人才——足坛活化石三浦知良、常青树中山雅史、磐田喜悦“黄金一代”代表服部年宏、曾获亚洲杯最佳球员的名波浩、传奇门将川口能活、中场“天才”小野伸二、曾远射绝杀中国队的相马直树、被李玮锋锁喉的铃木启太，即便是近年，也有颜值担当的内田笃人、日本男足队长长谷部诚……而在 1998 年，日本队历史上首次出现在世界杯的舞台，在对阵阿根廷队的首发十一人中，就有四名静冈出身的球员。也正因此，静冈县足球从七八十年代时在少年足球领域呈现相当强势，高桥阳一在谋划新作的时候，特意选取了静冈县出身的南葛队作为主线队伍是颇符合“国情”的设定。

另外，《足球小将》正式开始连载的 1981 年也是颇具历史意味。这一年，日本的足球产业商业化迈出了重要的一步，在日本首家商业电视台“日视”、曾策划“贝利告别赛”的日本顶级的广告代理商电通、以及有着业务遍布全球的丰田联合运营之下，成功将 1960 年创办的“洲际杯”成功带到了日本。三者之中，日视有着相对顶尖的足球转播技术，电通有着良好的赛事组织运营能力，丰田则是拥有庞大的财力和广告需求，而且三者在社会上庞大的影响力，迫使一度担心再度陷入赤字危机而对举办洲际杯消极以待的日本足协最终狠下心来进行配合，加上体育赛事经纪公司威斯特纳里集团从中运营，将这项赛事带到了日本，并且把赛事改成更刺激的一场定胜负，既避免了此前两回合制时双方来回奔走，又避免了球迷暴力冲突的风险，还能通过世界性的转播，赚得更多的关注和收入，对各方都有好处，于是这个被重新命名为“丰田杯”的赛事就此顺利诞生。

1981 年 2 月 11 日，首届丰田杯在东京国立霞丘竞技场上演，由传奇教练布莱恩·克拉夫率领拿到上赛季欧冠联赛冠军和欧洲超级杯冠军诺丁汉森林，对阵南美解放者杯冠军——乌拉圭民族队。当时的英格兰球队在欧洲大陆所向披靡，但是到了世界舞台，无论是当时的诺丁汉森林还是 10 个月后参赛的利物浦，无不铩羽而归，尤其是击败利物浦而夺冠的弗拉门戈队中，有着“白贝利”之称的济科更是流量担当，他的精彩表现让无数日本球迷为之倾倒，日后他更是以 38 岁的高龄重回日本，带领不被看好的鹿岛鹿角一跃成为 J 联赛的顶级强队，让那些本质上是企业职员的球员知道了什么才是真正的职业，也坚定了日本足协走上职业化道路，以及全面向巴西足球学习的决心。后来济科更是作为日本和巴西足球桥梁，乃至成为日本国家队的主帅，带领球队拿到了 2004 年亚洲杯的冠军。而在两届丰田杯之间的档期，观众们对于丰田杯的热情逐渐高涨，而那部影响了无数人的动漫就是在这样的环境之下诞生。



▲丰田杯曾是最著名的职业足球俱乐部洲际对抗赛事，2005 年起被 FIFA 世俱杯所取代。图为皇家马德里“银河战舰”夺得 2002 年丰田杯时的照片。



▲曾效力于鹿岛鹿角，之后执教日本国家队的济科是对日本足球有着重要影响的人物之一。他率领日本队在 2002 年世界杯冲入 16 强，以及夺取 2004 年亚洲杯冠军，标志着日本正式成为亚洲一流强队。

其实早在 1978 年世界杯举办时，球迷对这项运动的狂热就启发了矢志走漫画家道路的高桥阳一，尽管他更加热爱棒球，且当时日本的整体足球氛围仍处于积蓄力量、徐徐图之的阶段，但心气颇高的高桥阳一还是希望通过自己的作品给日本带来更多的足球文化。但是由于足球氛围还不算足，高桥阳一足足筹备了两年多的时间，才打动集英社允许他“吃螃蟹”。

1980 年，也就是距今整整四十年前，《周刊少年 jump》上刊载了高桥阳一的短篇作品——《队长翼》，收到了不错的反响，于是在 1981 年第 18 期，这位二十出头的年轻人正式开启连载，没想到这一画就是四十年，而且《队长翼》在传入华文地区的时候，为了让受众更容易接受，更名为《足球小将 / 足球小子》之后，正式拉开故事序幕：

因为小时候在汽车的撞击下被怀里的足球救过一命，大空翼因此与足球结成一生的朋友，随后搬到了静冈县南葛市，开始了自己的传奇生涯，为了和当时日本少年足球届最好的守门员若林源三正面较量，大空翼加入南葛足球队，并且在南葛对阵修哲的对抗赛中让这位豪言要赢南葛 50 个球的天才门将吃尽苦头，两人不打不相识，共同开始了征战第六届全日本少年足球大赛的征程。

作为一部群像剧，在大空翼通往全国大赛顶峰的道路上，除了有“面部防守”的石崎了和幸运值极高的“森崎大帝”等队友，还遇到了最佳搭档岬太郎。在与号称“一生之敌”的日向小次郎比拼中先折一阵后（这竟然是整部《足球小将》上大空翼的唯一正式比赛的败绩），太空翼遇到了拥有杂耍般技能的立花兄弟、能用肚子直接把大空翼的射门吸住的巨人门将中西太一、有心脏病的足坛“贵公子”三杉淳、主张团队足球的松山光，后来在初中阶段还遇上下脚凶狠的性格球员早田诚、速度奇快的新田瞬、巨人与矮人搭档次藤洋和佐野满等人，漫画讲述了这群来自日本各地、在不同环境下造就不同足球理念的少年，一同为远大的足球梦而努力的故事。





“大空翼们”到底是谁？

知名的体育漫画角色中不乏以运动员作为原型，大空翼其实也有模板。而关于这个原型在过去一直有所争论。

动漫中的大空翼是一名留学巴西的球员，在七八十年代，日本能够外出留洋的球员并不多。1977 年，奥寺康彦加盟德甲科隆，成为日本球员留洋第一人、不仅在那个赛季帮助球队夺得了德甲冠军，还因此代表球队参与欧冠比赛，成为这项赛事的亚洲第一人。但这显然和大空翼的轨迹并不一样。

1982 年，静冈县出身的三浦知良离开了高中，远赴巴西的圣保罗州，这些和大空翼的出身颇为相似，以至于日后有不少人倾向于将三浦知良当做大空翼的原型。不过在三浦知良前往巴西的时候，足球小将已经面世超过一年，而且三浦知良虽然在圣保罗州接受青训，但是他的青训球队是 CA 尤文图斯——一支由尤文图斯死忠克里斯皮创立的巴西低级别联赛球队，而在三浦知良的职业生涯中也从未效力过圣保罗，更不要说在这个顶级俱乐部中有过精彩表现。

所以，大空翼的原型另有其人，后来高桥阳一也在采访中承认，这个人的名字叫做水岛武藏。在日本足球最为低迷的 1975 年，水岛武藏就得到贝利的推荐，开启了足球留学之旅，而他效力的球会正是大空翼日思夜想的圣保罗。



▲集英社于 1981 年出版的水岛武藏少年时代传记的封面。

1971 年，7 岁的水岛武藏从东京回到了父亲的家乡——静冈县藤枝市，那里曾经走出过日本国脚碓井博行，但在那时，藤枝市的学校并不允许一二年级有过多的足球训练。后又经日本足球代表杉山隆一的介绍，水岛武藏转学到清水市的市立辻小学。然而就是在这样一所代表着当时日本少年足球最高水平的学校里，小学 3 年级的水岛武藏就已经拥有了可以与高年级学生对抗的足球水平，而改变他人生轨迹的时刻也在这个时候到来。

1974 年，除了日本足协迎来改革，还发生了另一件大事，两年前让日本上下为之倾倒的球王贝利再次来访东京，在东京的国立霞丘竞技场召集全国的足球少年举办足球教学。在这个颇受瞩目的活动中，年仅 10 岁的水岛武藏成为其中的幸运儿之一，他用自己出色的技术受到了球王的赏识，一如大空翼惊艳了罗伯特 · 本乡，也和漫画中的那位巴西球星一样，球王也动了将水岛武藏带到巴西进行青训的心思。

在贝利的推荐下，水岛武藏和妹妹前往足球王国开始了求学生活，但是这个过程并不顺利，他们原本打算加入桑托斯下属青少年俱乐部，但是这家贝利的母会却因为年龄问题拒绝了水岛武藏，随后为其操持留学事务的纳尔逊 · 松原教练将他带到了圣保罗。在其下属青少年俱乐部，水岛武藏得到了上场机会并证明了自己。在少年队比赛中，他所获得的各种最佳射手、最佳球员奖项难以尽数，因此他也得以不断各级青训中跳级。在高桥阳一筹备《足球小将》的时候，年仅 16 岁的水岛武藏已经是 18 岁以下青年军的队长，这样的经历和大空翼十分相近。值得一提的是，当水岛武藏入选静冈县代表队时，有一个身材不高但善于盘带和掌控球队节奏的球员，他的名字叫望月达也，和岬太郎一样，高中阶段只能带队成为第二名，毕业后成为较早一批旅欧的日本球员，但是成绩一般，数年后他选择回国，加盟雅马哈俱乐部，也就是后来岬太郎所效力的磐田喜悦的前身。

既然有了“武藏”，也少不了他的死敌的“小次郎”，所以日向小次郎也就因此应运而生。关于日向小次郎的原型更像是从结果的逆推——1971 年出生的服部浩纪，最为活跃的是高中时代，率领前桥商业高中两度进军全国四强，而且恰好队服和尤文图斯一样都是黑白间条衣服；在踢法上服部浩纪也是以身体开路和一脚大力射门而知名，被称为“亚细亚之虎”，后来入选巴塞罗那奥运会的日本代表队，这些都和日向小次郎的经历十分相近，但《足球小将》活跃的时候，服部浩纪只是一个刚刚接触足球几年的小学生，是否在那个时间就已经打动了高桥阳一，还需要更多的考

究，不过关于《足球小将》人物的原型岂止于此。

有国内的“动漫考古学者”将上世纪七十年代末八十年代初有特点的球员对号入座，居然找到了不少漫画中的角色“原型”：能够跟大空翼一起“修哲三人组”——井泽守、来生哲兵和泷一其实是“清水东三羽鸟”的长谷川健太、堀池巧和大榎克己；立花兄弟的原型则是同样来自日本东北部的手仓森兄弟；早田诚的原型是同样来自关西、队服也是白衣蓝裤、连球衣号码都是 7 号的异类天才石塚启次；反町一树的原型是同姓的反町康治；借用歌手松山千春姓氏衍生出来的松山光，其经历更像是北海道高校足球的代表财前惠一……

这些人大多和最后的角色有不同程度的差异，但正是由于这些原型的存在，让《足球小将》的群像变得更加丰富，精彩纷呈。

与时俱进的《足球小将》

不像《海贼王》或是《火影忍者》那样一口气连载近 20 年,《足球小将》连载至今其实也经过了几段漫长的休刊期。在连载中，我们其实看到很多高桥阳一许多取巧的地方：没有让大空翼成为孤胆英雄，慢慢地带领南葛成为强队，而是将包括若林在内的几位修哲强者一下子拉到阵中，加上同样天赋异禀的岬太郎，让战斗力极差的南葛一下子拥有和强队抗衡的实力。而在国中阶段，他也没有将南葛队的三连霸的前两年夺冠过程通通写下来，而是着重在最终一年，将矢志用三连霸建立王朝的南葛和需要用冠军证明自己的东邦之间的天王山之战铺陈而——最终双方在加时赛后依旧战成平局，最终双方共享冠军，或许有不少人会认为这是高桥阳一把两个队的精气神都写到了极致，谁输了都不好呈现“少年漫”的热血精神，所以才选择了这种折中而别扭的方式。

不过事实上，这种双冠军或许确是高桥阳一的本意，但并非为了效果而胡编乱造，就像动漫里的比赛只有三十分钟一样，双冠军其实也是日本全国各级校园足球大赛的传统：1984 年的全国高校大赛，来自东京的帝京中学和来自长崎的岛原商业高中经过加时赛依旧战成 1-1,结果两家学校并列冠军。而在此前的历史中，1965-1967 年，连续三届的大赛决赛都是以两队在加时赛后仍旧战平，然后出现双冠军的情况告终，在初中的全国大赛上也出现过双冠军的情况。因此而言，高桥阳一为初中篇这个“没有失败者”的结局可算是现实且圆满。



▲让很多球迷们觉得不可思议的并列冠军，其实是日本学校足球比赛的的传统之一。

在完成初中篇之后，紧接着以大空翼为代表的日本足球开始走向世界的篇章，并且成为此后三十多年间的主旋律，这其实在日本体育漫画中算是一个创举。按照当时日本足球的综合实力，别说要想在现实中拿到世界冠军无异于痴人说梦，就连进军世界大赛的舞台的需要些运气，这也一定程度上限制了他们的畅想。我们看到的大部分日系体育漫画，除非是《契约足球员》这类定位在世界各地流浪的作品,无论是《魔法足球》《足球风云》和《野狼前锋》大多都专注于国内青少年比赛，这是少年漫画的受众群体所决定的，像《魔法足球》也曾希望加入出征世界的内容，但是因为人气的原因，最终不得不放弃。而在高桥阳一绘画《足球小将》时所身处的八十年代，尽管日本已经是相对发达的国家，但网络资讯和今天相比还是相对闭塞，所以高桥阳一想要在《足球小将》里及时准确地在漫画中展现世界足球的状况，做到与时俱进的效果，还是很不容易。也正因如此,《足球小将 世少篇》才显得弥足珍贵。

当然了，高桥阳一毕竟不是纯粹的足球迷，不可能完全原创一个从人物经历到性格完全丰满的角色，如果说在国内赛场的角色化身还不算知名，那到了世界赛场，这样的借鉴就更加明显了。由于“世少篇”连载阶段正是八十年代的中后期，基本上当时世界强队的灵魂人物都会被“转世”成大空翼赛场上的对手，尤其是那些八十年代最为活跃的“大神”，只要是对足球历史有所了解的读者都能很容易对号入座：

“欧洲第一门将”的吉诺 - 海尔南德斯在衣着上和意大利门神迪诺 · 佐夫极为相似；在世少赛决赛中屡屡被对手甚至自己人抢截的谢斯特也和德国大将舒斯特尔在名字上也相差无几；一头自然卷、能够轻松上演连过数人进球好戏的迪亚斯，自然是在 1986 年世界杯上登上神坛的马拉多纳（在我写作这篇文章时，听到一代球王猝逝的消息，不得不慨叹这 2020 真是令人悲伤的年份）；在齐达内带领法国拿到世界杯冠军之前，连续三度当选欧洲足球先生普拉蒂尼应该是法国足球历史上最伟大的球员，这和一头长发的“华丽指挥官”皮埃尔极为相似；最后就是作为最终 BOSS 德国队的核心——卡尔 · 海茵茨 · 施奈德，他的原型就是有着一头金发、身穿 11 号球衣的超级前锋，领军德国队的时间在贝肯鲍尔之后、马特乌斯之前，也是西德队和拜仁慕尼黑的灵魂人物，同样被称为“小皇帝的卡尔 · 海茵茨 · 鲁梅尼格，两人连名字都有三分之二的相似度。



此外，号称德国的巨人门神迪特·穆勒，其原型是德国历史上最伟大的门将之一的“屠夫”托尼·舒马赫，他在 1982 年世界杯半决赛中对法国队员巴蒂斯通来了一记膝撞，致使对方下颚骨粉碎，当场晕厥。高桥阳一在漫画中大概是为了致敬这个血腥的经典时刻，穆勒迎面大脚解围球将大空翼直接踢晕，间接让德国队获利并取得进球。

和舒马赫一样，穆勒除了球风勇悍，实力也是惊人，这个神级守门员在登场时拿出了比若林更为强悍的表现，无论是曲线射门还是猛虎射门都能非常暴力地单手接住，然后挑衅地把球扔给日本队，放任他们射门，这和数年之后周星驰《少林足球》之中的桥段如出一辙，这是星爷对这一段漫画名场面的致敬。

面对毫无弱点的穆勒，一向擅长不断创新绝杀方式的高桥阳一先是上演了“报菜名”，让日本队众将士来了一次射门汇报表演——擒下猛虎、折断剃刀、掌控鹰鹫、就连所向披靡的双人射门毫无作用，最后高桥阳一还是想出了三招此前从未用过的招式，要不就是把岬大郎连人带球推进球网，要不就是叠加暴击后的猛虎射门终于打穿了手套防御；当然，施奈德也利用了日本队的两次受伤，取巧地破门。最后大空翼按照惯例在比赛的最后阶段上演了绝杀，他的倒挂金钩曲线射门直接起飞，不仅冲破了球网的桎梏，更如有“翼”助地一飞冲天，颇具寓意地为比赛和故事画上了句号。

在完成了“世少赛篇”后，高桥阳一结束了《足球小将》的连载，凭借着在《足球小将》积累下来的庞大人气，顺势将自己喜欢的运动都画了一遍：网球漫画《翔的传说》（1988-1989 年），棒球漫画《Ace！》（1990-1991 年），拳击漫画《冬瓜拳王》（1992-1993 年），但和《足球小将》相比，这些作品无论从篇幅到造成的影响都不可同日而语。

直到 1994 年，J 联赛正式开启，日本足球也在经历了“只差一步到美国”的惨剧后，开始努力向世界杯发起进军，高桥阳一才开始连载《足球小将 世青篇》，大空翼终于如愿以偿追随着“水岛武藏”的轨迹来到了巴西，加入了圣保罗俱乐部，登上了世青赛的舞台上，接受双重的新挑战。



《足球小将》和《七龙珠》一道成为集英社在80年代的台柱级漫画，但两者在到达顶峰之后也遇到了同样的问题：在完成了第二次天下第一武道会后，悟空已经成为名副其实的“天下第一”，鸟山明想在此时完结作品，但是由于动漫产业的蓬勃发展，使得一部作品无法轻易完结，鸟山明才迫不得已才让悟空走向宇宙，让他们在“超级赛亚人”的道路上越走越远，从当初的冒险主题作品彻底变成了一部格斗番。

高桥阳一在重启《足球小将》的时候也遇到类似的问题，作为群像剧，过去的角色描绘写得颇为圆满，而“太阳之子”葵新伍、“神之子”卡洛斯·辛坦拿以及包括火野龙马在内的“真日本七人”作为主要角色登场，让故事的人物角色变得十分拥挤。高桥阳一采用了伏线千里的布局，在世青赛的主线开始之前，讲述大空翼和葵新伍在俱乐部赛场上如何赢得外国人的尊重，反映了九十年代东亚球员在走向世界足坛时遇到的文化隔阂和困境；同时交代了大空翼和“神之子”辛坦拿在巴西如何展开势均力敌、堪比决赛的对抗，顺便为两人在世青篇的最终决战埋下伏笔。

相比起前作，《足球小将 世青篇》元素更为丰富，先是真日本七人众的出现让日向小次郎、岬太郎、立花政夫、立花和夫、次藤洋、早田诚、新田瞬七个主力球员被逐出队，这可以视作是当年世少赛时若林为了激励队友更进一步而故意“唱黑脸”的升级版，葵新伍以及后来在世青赛阶段加入的赤井止也让日本队的阵容更加“圆满”。随后是亚洲区的对手陆续出现：除了刻画泰国队凶狠的班力高和昆撒瓦特三兄弟、沙特的“亚洲第一自由中卫”奥卫兰和韩国“坦克”车仁天（原型据说是车范根）之外，中国队也作为真正意义上的关底 BOSS 登场，而这支球队的代表人物是肖俊光和高中锋飞翔。八九十年代的中国队依旧在亚洲具有不小的影响力，在这二十年间两队交手的前 6 次，双方各自获得 3 场胜利，“中国头球队”不是浪得虚名，屡屡让日本人吃尽苦头，所以在高桥阳一绘画世青赛篇章时，还是将中国队放在了极为重要的位置。



▲肖俊光作为中国队核心球员，在世青篇里给读者留下了深刻印象，虽然没有明确的证据，但根据技术特点及人物形象分析，高桥阳一在人物创作时应当有参考过前著名国脚贾秀全。

利用反动蹴速迅炮将大空翼和日向小次郎的射门尽数踢回，使得肖俊光是漫画中第一个能够在正式比赛中从禁区外攻破日本钢门若林源三十指关的球员，两队之间的比赛也是《足球小将》详细描绘的比赛中比较少有的互有攻守且胜负差距超过一球的比赛。闯过了中国队那一关之后，日本队在四强对阵伊拉克和决赛对阵韩国都没有花费太多的笔墨，几乎是一路平躺过去：3-0 狂风扫落叶般大胜伊拉克、从而获得出线资格的比赛；2-0 轻取没有车仁天的韩国，高举奖杯，其中包含了高桥阳一和日本人的“怨念”。日本队在 1985 年 10 月 25 日举行的世界杯预选赛上，被迈向职业化的韩国人彻底击败，不但失去了首次进军的机会，还由此开始了多年的“恐韩症”;1993 年 10 月 28 日，世预赛 6 强赛遭遇了“多哈悲剧”，他们在 2-1 领先的情况下，只要顺利完成比赛就可以进军 94 美国世界杯，但就在补时阶段，却被连主场都没有的伊拉克人顽强逼平，让他们倒在了出线的门槛之上，从天堂到地狱的一瞬间，让无数人崩溃，这与中国队在的“5 · 19 事件”何其相似。

鼓励低谷中的日本足球，是促使高桥阳一重新开始绘画《足球小将》的重要原因之一。不同的是，除了在漫画中进行“报复”之外，日本人很快便卷土重来，冈田武史临危受命，带领日本队在小组赛和阿联酋的竞争中实现逆袭，随后又在和伊朗队争夺第三个出线名额的比赛中，在九十分钟内双方战平，日本队在加时赛中凭借冈野雅行的铲射令日本队以黄金入球绝杀了伊朗人，历史上首次杀入世界杯决赛圈，也避免了成为首支没有世界杯参赛经历的东道主。

然而更为戏剧化的是，“金球绝杀”这一幕在 1997 年夏秋之际登载的《足球小将 世青篇》决赛中就已经率先上演。为了做好这个伏笔，高桥阳一先是安排岬大郎遭遇意外，让日本队的战力



▲ 1998 年法国世界杯是日本首次参加世界杯足球赛。

总是保持在不圆满的状态开始世青赛。其次既然是世界大赛，少不免新的强者出现。首先就是身高1米68的超级进攻型守门员——墨西哥队的门将里卡多 · 埃斯帕特，这位也很容易找到原型，那就是墨西哥“花蝴蝶”坎波斯；另一位则是身披 14 号球衣的荷兰人布赖恩 · 克莱夫特，听名字看号码，就已经知道其原型是荷兰足球传奇“飞人”克鲁伊夫。他们的出现确实增添了不少的新意，但是高桥阳一这一次也没有让故事继续拖沓（大概也没办法想出更多名场面），直接省略了两场半决赛，将新意留到了日本和巴西的最终决战的下半场。

超强的巴西在久攻之下终于打破日本队球门，随后日本队用了一个类似于橄榄球达阵的方式，一堆人将腹部夹球大空翼推入球门。随后，在球队落后时负伤上阵的岬太郎和大空翼接到日向小次郎的雷兽“传球”，再叠加使出双人绝技，于最后一分钟“绝杀”了比赛。但是这一次的基本操作却失灵了：巴西队的“秘密武器”拿度尼的横空出世，让比赛瞬间形成了反绝杀；随后在加时赛中，大空翼再一次创造了不可能，他的凌空扫射被拿度尼挡住后，竟然可以不等自己从空中下落，顺势来了一个倒挂金钩，和现实中的日本队一样，打入了真正绝杀的“黄金入球”！



▲世青篇最后登场的拿度尼是大空翼遭遇的最强敌手之一。

情节的夸张我们容后再谈，这种冥冥中自有天意的故事，还是让随后能够首次踏足世界杯舞台的日本读者陷入了双份的爽快之中。而对于我们而言，可以说是青少年时代的落幕，毕竟世青赛已然结束，大空翼在故事的最后与早苗共谐连理，再也不能用“小将”来形容。不过，高桥阳一借大空翼之口说出“用足球歌颂世界和平”这个宏伟的愿望时，还是让人对他和《足球小将》能够再看高一线。

不同于《足球小将》第一部后的多元化尝试，在完成了“世青篇”之后，除了画了一些诸如跳台滑雪、剑道、柔道之类的短篇作品以外，失去了爱猫“裕太郎”的高桥阳一的主要活跃的作品基本上维持在足球文化的层面。他为一本以守门员为主角的足球小说《ゴールデンキッズ》担任封面和插画，自己也推出了《门将教练》这类的漫画。此外他在 2011 年 8 月推出了自己的小说《足球少女 枫》等等。他也尝试在《足球小将》以外，画出一些不同风格的足球漫画，但在日本即将举办世界杯、全民陷入世界杯狂热的情况下，高桥阳一再度开始连载《足球小将 Road to 2002》和《足球小将 GOLDEN 23》。由于这两部连载作品之间断更期不长，而且内容主线有极大的重合，所以我们不妨将他们放在一起讨论。

在新作开始连载时，距离《足球小将》首度揭载已经超过二十年，从足坛乃至到世界都发生了天翻地覆的变化，那些被作为原型的日本高中球员大多没有达到漫画中呈现的高度，而那些曾经叱咤一时的球星也已经老去，大量新一代球星已经在走到了舞台的中央，自然无法一一作为原型创作新人物，随着世界的联系越来越紧密，高桥阳一也不再像以前那样难以获取各国球员资讯，于是在《足球小将 Road to 2002》的开篇，马拉多纳、里瓦尔多、普拉蒂尼等人又以大神的形象出现在前情提示中，表示了和过去的分割。

和过去的校园足球以及青年比赛不同，从本作开始作品进入了成年队时期，或者说奥运周期。尽管“黄金一代”贵为世青赛冠军，但经历过国足“超白金”一代的伙伴都知道，青年时期的高光和成年队的成就并不等号。因此，以大空翼、日向小次郎、葵新伍和若林源三为首的日本“黄金一代”乃至世青赛上崭露头角的青年才俊，纷纷走向世界技战术水平最高的欧洲舞台，见识真正强者的实力，展开新一轮的角逐。

葵新伍在国米赢得一席之地后，日向小次郎则加盟另一家意甲豪门尤文图斯，在小世界杯上尝试证明自己；肖俊光也成为拜仁的一员，与从汉堡转会加盟的施奈德以及瑞典皇牌史蒂芬 · 利云组成了德甲巨人的王炸，而若林源三和卡鲁治继续留守 80 年代初期能与拜仁分庭抗礼的汉堡。

自克鲁伊夫执教时代开始，高桥阳一最喜爱的欧洲球队便是巴塞罗那，2018 年还应邀观看了巴塞罗那国王杯对阵西班牙人队的德比之战，因此他自然会安排让大空翼来到诺坎普。同时因为大空翼已经来到巴萨，加上队中早已存在事先安排好的另一位巨星——以里瓦尔多为模板的利华尔，因此“克鲁伊夫”的化身克莱夫特并没有转会巴萨，而是加盟到曼联。同样的，也是在巴萨功成名就的小罗也没有出现，倒是去往皇马



的拿度尼颇有着未来球王的气质，正值瓦伦西亚崛起的时期，于是让辛坦拿加盟到这支新贵当中，他们的加入令欧洲赛场风起云涌。

但是四人的俱乐部生涯跌宕起伏，大空翼在一对一中输给了利华尔，随后与利华尔在首发攻击中场的竞争中被教练下放到二队；若林虽然一度坐稳了汉堡的主力，但是在对阵多名高手压阵的拜仁也是难以建功立业；在意大利，尤文图斯阵中的德尔·皮耶罗、因扎吉、戴维斯、齐达内、特雷泽盖、范德萨等巨星以真人形式出现，令日向小次郎光环不再；加上与身处帕尔马的图拉姆和卡纳瓦罗进行对抗，让身体左右不均衡发展的小次郎很快便“原形毕露”，最终不得不和葵新伍一同被租借到意丙球队锻炼。

之所以这么做，自然要欲扬先抑的后果，高桥阳一想要通过故事来让展现若林怎样寻找突破口，葵新伍如何习得更厉害的招式，日向小次郎如何从低谷中证明自己，大空翼一步步证明足球是自己的朋友，不但要征服那些对他们有偏见的成年球员，甚至要让西班牙“国家德比”中悉数登场的古蒂、劳尔、莫伦特斯、马克莱莱、费戈、卡西利亚斯、萨尔加多、哈维、瓜迪奥拉、克鲁伊维特、萨维奥拉、普约尔、巴尔德斯等巨星纷纷成为背景板。这是东亚地区许多球迷的希望，只是被日本人说出来，甚至一步步变成现实。



《足球小将 Golden23》的开场里，“黄金世代”的代表人物——大空翼、岬太郎、若林源三和日向小次郎被征召到国家队，而他们也被中二地赋予“四位黄金战士”的称号，正式开始了成年国脚征程。但光是有这四人还不够，在拿到世界杯之前，循序渐进的高桥阳一还要让他们先拿到奥运会的金牌，还得不落窠臼，这就需要其他“黄金一代”的成员有所发挥。

在《足球小将》中学阶段，为了凸显对抗，大空翼的对手大多都被安排在中场核心位置，最突出的便是松山光和三杉淳，但是到了后期，高桥阳一要将他们糅合成一支球队时，位置重叠让他们颇为尴尬，两人都曾被迫改打中后卫，而且新连载中为了新意，必定要加入些新人，如果还是按世青赛的套路，趣味性必然大减，于是高桥阳一做出了两个颇好的创意：既然大空翼和日向小次郎的戏份都放在俱乐部的征战上，那就干脆让其变成两条支线，让日本队在没有征召海外球员的情况下参加奥运会预选赛，没有了大空翼的“阻碍”，松山成为了日本队的队长，三个被大空翼光芒所掩盖的天才被命名为“3M”组合（岬 Misaki，松山 Matsuyama，三杉 Misugi），成为《足球小将 Golden23》的主线担当。



另一个重要的创举，就是让若岛津健顶上前锋线。

随着足球世代的发展，门将不再是被限制在球门线上的防守者，许多有不俗脚法的门将甚至会成为进攻的发起者，在《足球小将》里那些超级门将所在球队也经常会发生这样的剧情。在此之上门将在最后时刻冲上去直接参与进攻的事迹也比较多，最著名的是舒梅切尔、切尼和奇拉维特，但是门将改行当前锋确实罕见，但不是没有，而且这种事就发生在我们国家的比赛中，只是原因十分魔幻——2019 年 4 月举行的足协杯上，已经战略放弃的长春亚泰队无心恋战，只带了替补去迎战，结果到下半场有锋线球员受伤，无人可换的亚泰队主帅陈金刚干脆让 U23 的替补门将上去打前锋，成就了一个“活久见”的创举。

在足球相对发达地区的青年球员，一般十八九岁就已经开始冒起，19 岁的哈兰德就引起了豪门的觊觎、98 年才 18 岁的欧文就已经在世界杯的舞台上惊艳世人、18 岁的 C 罗则是已经用完美一战征服曼联，而像梅西和鲁尼，在 16 岁的年纪就已经在五大联赛中奉献精彩表现。

中国足协为了培养我们的“足球小将”，让他们在丧失奥运适龄参赛资格（23 岁）之前得到更多的上场机会，制定了奇葩的 U23 三人上场政策，但仓促之间，各队即便不管实力如何、东拼西凑也只能弄到几个 U23，而且一部分还是门将，更有甚者便是去年被托管的天津天海，就出现过替补的 U23 门将直接换上场打前锋，然后几分钟后又被换下的囧事。

当然，高桥阳一让若岛津健去担任前锋并不是滥竽充数，尽管后者的射门能力肯定无法和日向小次郎相比，但我们都知道现代足球里有时突前的高中锋并非一定要是顶级的杀手，这个弹跳惊人的空手道门将有着成为一名策应中锋的能力，可以通过高点头球摆渡来创造机会，也是高桥阳一对于足球发展的理解和再现；同样的，现代足球对于比赛的节奏和逼抢，也会延伸出一种在前场拼命逼抢的防守型前锋，例如库伊特、曼朱基齐、迭戈·科斯塔等人就是最好的例子，而若岛津健在东邦学园的队友反町一树就是防守型前锋的代表。



高桥阳一与时俱进，令连载了二十年的《足球小将》仍旧饶有新意，正是若岛津健高空策应和 3M 组合福至心灵的配合，使得日本队叩开了通往马德里奥运会的大门，过程看上去有些夸张，但相比起《足球小将》的常规操作，这已经算是小儿科。

“超级系”与“关系”足球

大家都知道“《超级机器人大战》系列”中的机器人有着“真实系”和“超级系”的划分，如果说体育漫画里也有“真实系”和“超

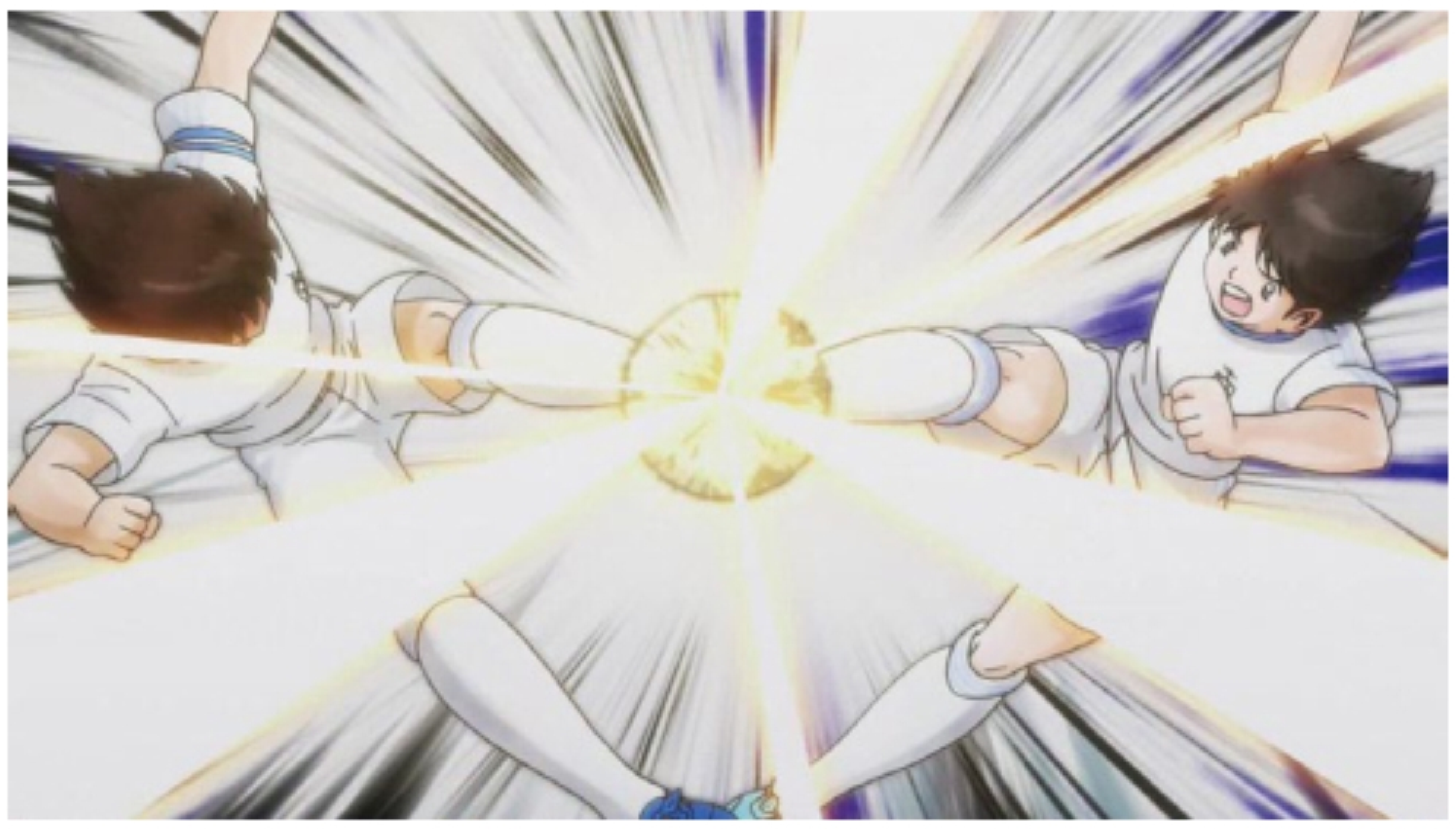
级系”划分的话，《灌篮高手》、大岛司的《足球风云》乃至高桥阳一的另一部作品《踢出我天地 / 野狼前锋》都算得上是颇为真实；而《足球小将》、《网球王子》和《闪电十一人》则是可以归为“超级系”。

从最初还是小学生的大空翼一脚就从山上将写着战书的足球踢到若林源三的大户人家里开始，就注定了足球小将不可能是一部能够用常理去衡量的漫画。纵观整个“《足球小将》系列”，攻防效果被夸张放大，是其堪称“超级系”的原因。

大家也许会发现，在整部《足球小将》里，没有太多扣过门将后轻松推射空门破门的桥段（凡是出现这种桥段一般都是要吊打对手时才会出现，例如大空翼在对阵巴拉多利德的比赛），更多时候是摆脱防守之后就直接起脚打出越来越没有用的“必杀技”，留给那些超级守门员足够的表演时间：若林源三用帽子将球扑出对手的吊门；若岛津健能够踩着门柱反弹，用空手道手刀将球击出，还能够双脚直立起跳拦住对方的射门，之后还能双手抓住皮球，其二次反应之迅速，就连如阿利松、诺伊尔等当今顶级的门神都无法做到。

然而武功再高也怕菜刀，高桥阳一把门将写得太神乎其神，在此之后只能一边给门将们 DBUFF，例如若林总是受伤病困扰，或是故意做坏人，头戴“超级天才门将（SGGK）”光环的若林，号称几乎没有人能够在禁区外射破其十指关（漫画和动画加起来其实一共有三次，都是运动战得分），这意味着若林从来没有被任意球直接破门，这本身就是一个极为夸张的设定。然而在世少赛上，当日本队在以挑战者身份面对各路世界强队的时候，竟然不派上最强的守门员，还要故意制造队内矛盾，这对于当时的球队而言属实不合理。另一方面就是大量强化射门，让门将束手无策。

如果说《足球小将》小学篇的踩门柱头球、空手道守门或者双人射门都只是初级版的话，那自从大空翼和岬太郎使出了双人射门之后，《足球小将》就在超级射门的路上越走越远。



▲双人射门是《足球小将》中最具代表性的必杀技之一。

先是大空翼和日向小次郎分别练成了曲线射门和猛虎射门，随后各支球队的当家球星都开发出了自己的专属必杀技能，尤其是禁区外的超级远射简直是杀人技。早期这些射门也仅仅表现为踢爆皮球，更进一步则是可以将数人一起踢飞，后来便进化到动辄能射穿球网，甚至能够在墙上砸出一个大洞。当年 C 罗在巨龙球场离门 40 米开外的惊天远射荣获当赛季的普斯卡什奖（即“国际足联年度最佳进球奖”），贝克汉姆超级吊射一战成名，射穿球网的奇闻也是仅偶有发生。但是在《足球小将》中，“天若有情天亦老，刚过半场闷一脚”的情况比比皆是，超远的距离射门屡见不鲜，南葛对阵富良野的比赛中，大空翼更是未过半场就射出超级远射，球打在立柱上弹地，随后竟然高速旋转再跳进龙门；日向小次郎的“雷兽神门”且不说损坏草坪这些行为，如果摆腿割裂草地，在物理学上影响了摆腿的初速度，而且极容易造成扭伤；瑞典王牌利云的射门要先让球旋转再踢出，像火野龙马更是要先将自己化身旋风，最后才抽击，但是在电光火石的赛场上，这样的麻烦的蓄力招式竟然不会被打断，这就像是那些超级系机器人动画，敌人总会等主角方的机器人合体完成或者蓄力发出最强的一击。

更不要说踢出的射门如出膛炮弹，根本不是人力可以抗拒的范畴，碰到理应非死即伤，曾经不可一世的德国门神穆勒也曾被雷兽射门和利云射门废掉手。不过随着故事的发展，不断冒起的新门将和后卫却总是以惊为天人的姿态将这些射门一一破解，甚至连雷兽射门这样曾经无解的绝招也被瑞典后卫布连用腹肌挡下,这就逼迫“足球小将”们研发新的射门（尤其是日向小次郎），周而复始地形成循环。

同样，倒钩射门可以说是现实足球中最酷炫的射门方式之一，而无论是鲁尼自我救赎式的倒挂绝杀，还是 C 罗惊天倒挂让尤文饮恨，这些都堪称他们职业生涯其中一个最为精彩的瞬间，但是在《足球小将》中，高桥阳一对倒钩和门柱的偏爱简直到了偏执的地步，不出现一两次倒钩特写或是用门柱抵挡对方势在必进的进球，简直不能算是一场正式的比赛。在故事中，这两大元素并不只是为做而做的“鸡肋”，核心球员们的倒钩，无论是对抗还是射门都往往是比赛之中的高光点，尤其是倒钩射门，往往是改变场上比分关键甚至决定比赛的“胜负手”，而门柱成为改变故事节奏的利器，往往意味着一方反击的开始。

除了这些被夸大的攻防画面，《足球小将》剥开体育竞技的外壳，遵循的还是少年漫那套“打成共识”，然后让对方心甘情愿成为前进伙伴的套路，而高桥阳一在处理这些“关系”时显得不太合理。

大空翼再强、也会有一个又一个在能力上与之匹敌的对手出现，从最初的若林、小次郎，到三杉淳和松山，到世少赛上的迪亚斯、皮埃尔、施耐德，再到巴西时的桑塔纳、巴萨时期的利华尔、拿度尼，个个都是天之骄子，有着很强的好胜心，并且往往在自己初始球队都是核心，许多角色在初登场时都是不可一世外加邪魅猖狂，似乎早就看透了一切，但是被大空翼们逼入绝境后，又会露出自己的阴暗面：若林源三也曾试过摆出鸟笼战术，试图消耗时间；日向小次郎在小学阶段很多时候都是先用球闷人，然后再射门得分，施奈德也会趁大空翼受伤之时射门得分。他们在输给大空翼后大多都无法保持骄傲，而且很多时都会立地成佛般与大空翼“打成共识”，要不蜕变成大空翼在队伍中的配角，要不继续约定日后再战，但之后基本上实力都会一落千丈，最为明显的是西德队，曾经在世少赛和日本战至最后一刻，却在世青赛半决赛被巴西 5-0 横扫。



▲ C 罗起跳高度达 2 米 38 的倒钩射门在足坛历史上已经堪称惊世骇俗。

《足球小将》里的主要角色被称为“黄金一代”，实力自然不

容小觑，就连让大空翼一度无计可施的“巨人门将”中西太一都没办法稳定捞到机会，但是围绕在大空翼身边，南葛市少年队里竟然走出了 9 个未来各级日本国家的成员，甚至很多时候会牺牲一些人也要为他们留位置（例如世青赛为岬太郎留位置）；同为主要竞争对手的东邦学园（其实也包括了明和），总共也只有日向、若岛津和反町（后来还有泽田），其余球队的人数更少。虽然说一人得道全家升天有些过分，但是除了主人公大空翼、“球场艺术家”岬太郎、“SGGK”若林源三有足够实力站在“黄金一代”的前列外，其余人的身份都颇为尴尬。

“修哲三人组”虽然贡献寥寥，但考虑到清水东三羽鸟的威名，他们和体格堪比次藤的高杉仍能捞到一些位置，“大友四人组”的浦边和岸田猛都只能算是边缘人物，基本上混页数。唯独有一个人他从来不是球队的核心，甚至总是扮演插科打诨的角色，却是能在忝列在“黄金一代”的阵容中屹立不倒，甚至打上了日本队的主力，那就是石崎了。

石崎了和大空翼可以说是当时日本人的两个缩影，后者最为强悍的能力并不在他的天赋或者“足球是我的朋友”那种本心，而是能够迅速学习对手的技能并且化为己用甚至再创新的能力，结合战后日本在科技方面学习欧美乃至足球方面学习巴西，这种学习能力是日本人赖以自豪的“天才技能”。除了大空翼外，“天才忍者”卡卡西之所以被称为天才，其中一点重要原因正是能够迅速复制的忍术。

石崎了与大空翼的“天才”相比，可以说有着云泥之别，但并不妨碍他有着昭和男儿的热血，有种将相本无种、男儿当自强的态势，能力不够、斗魂来凑，于是石崎了总是在关键时刻就拿脸去挡人家的超级射门，留下了无数经典的画面，虽然加分不少，但仍旧未能展现出日本队主力边卫应有的水平。

能够跟随大空翼走到最后且的还有森崎大帝。在初三阶段，作为守门员森崎身高竟然还不到 1 米 7，在队内高度仅排名第五。就凭这样的高度，加上本身脆弱的心理、漫长的神经反射弧和“摄政王”体质（就是经常被人射门，只要射正就进球），在各项大赛中几乎都是扮演从门里捡球的角色，根本不足以胜任“黄金一代”的名字，偏偏在许多届比赛中，森崎大帝都能混到个露脸的机会，更加显得“德不配位”。





▲被观众们戏称为“大帝”的南葛门将森崎有三也成为了“《足球小将》系列”的名梗之一。

嗯，这不合理啊！

《足球小将》和《龙珠》一道成为集英社在 80 年代的台柱级漫画，高桥阳一毕竟不是开了天眼的神仙，甚至在当时也不能说是一个对足球这项运动有着很深刻了解的漫画家，所以我们在《足球小将》中虽然看到一些与潮流发展相符的内容，但也经常看到冗长的故事、不合常理的设定和没有与时俱进的比赛规则，以及像是若林源三曾代表德国青年队参加友谊赛（国际足联的规定中不允许主动代表两个国家参与青年队以上比赛）这样的常识错误。

说到缺点，自然不能不提高桥阳一的那越发崩坏的画工，在连载初期，足球小将们的身高比还是相当符合漫画风格，尤其是在初中篇和世少赛的时候，画功到达个人巅峰。但是随着他们与高桥阳一的年岁渐长，开始往头小身大脚特长的方向不断长歪，越来越失调的人物比例在单独出现时都已经颇为别扭，当他们站在一起的时候更是严重失衡，高桥阳一也因此在一次有关画功的评选中被评为“画技最差的漫画家”，甚至连富坚义博的“草稿”排名都比他要好。

无论是动画还是漫画，剧情的拖沓都是“《足球小将》系列”的通病，一场比赛出现最多是中场的脚来脚往的对抗，然后就是各种飞铲和超长距离的奔跑，主将对决往往长时间的来回角逐，中间还时长夹杂大量的回忆杀的片段。例如日向小次郎在对阵带球狂跑，然后记忆闪回，往事一幕幕地燃烧进度条，十来分钟过去了，一百来米的足球场却是硬生生地给他跑出了五公里跑的感觉。



▲这张系列 30 周年的官方图上的人物头身比已经到了恐怖的程度。

在这个过程中，连续过人十多次，突入禁区面对门将，已经可以射门，却硬是要横带，冲向门将出击方向，给人颇为违和的感觉。

这样的拖沓使得故事变得相当漫长，初中全国大赛决赛，动画足足用了 16 话的篇幅；后来为了营造第二次西班牙国家德比的激烈氛围，《足球小将海外激斗篇 ELL》用了六本单行本才将这场比赛讲完，高桥阳一已经试图让一些比赛简化，例如世青赛亚洲预选赛的两场半决赛和决赛，以及世青赛半决赛等等，但是总体而言故事进度仍然十分拖沓，而在这个冗长的过程里，还会更多不合常理的设定发生。

首先是《足球小将》的漫迷大多都熟悉其固定的故事套路，大空翼的球队在面对强手的时候总是会先落后，随后才会实现逆袭，只要是势均力敌的比赛，比赛的最后一定会出现进球绝杀，而只要是有大空翼出场的比赛，基本上都会由他打入绝杀球，随后裁判一定即时鸣响结束的哨音，让对手没有办法报仇。篮球场上零秒出手绝杀对手是何等振奋人心的事情，但足球场上读秒绝杀的情况其实不常出现，而且一般这样的情况下主裁判还是会在开球后适当补时，高桥阳一大概为了追求戏剧效果而忽略了这一点。

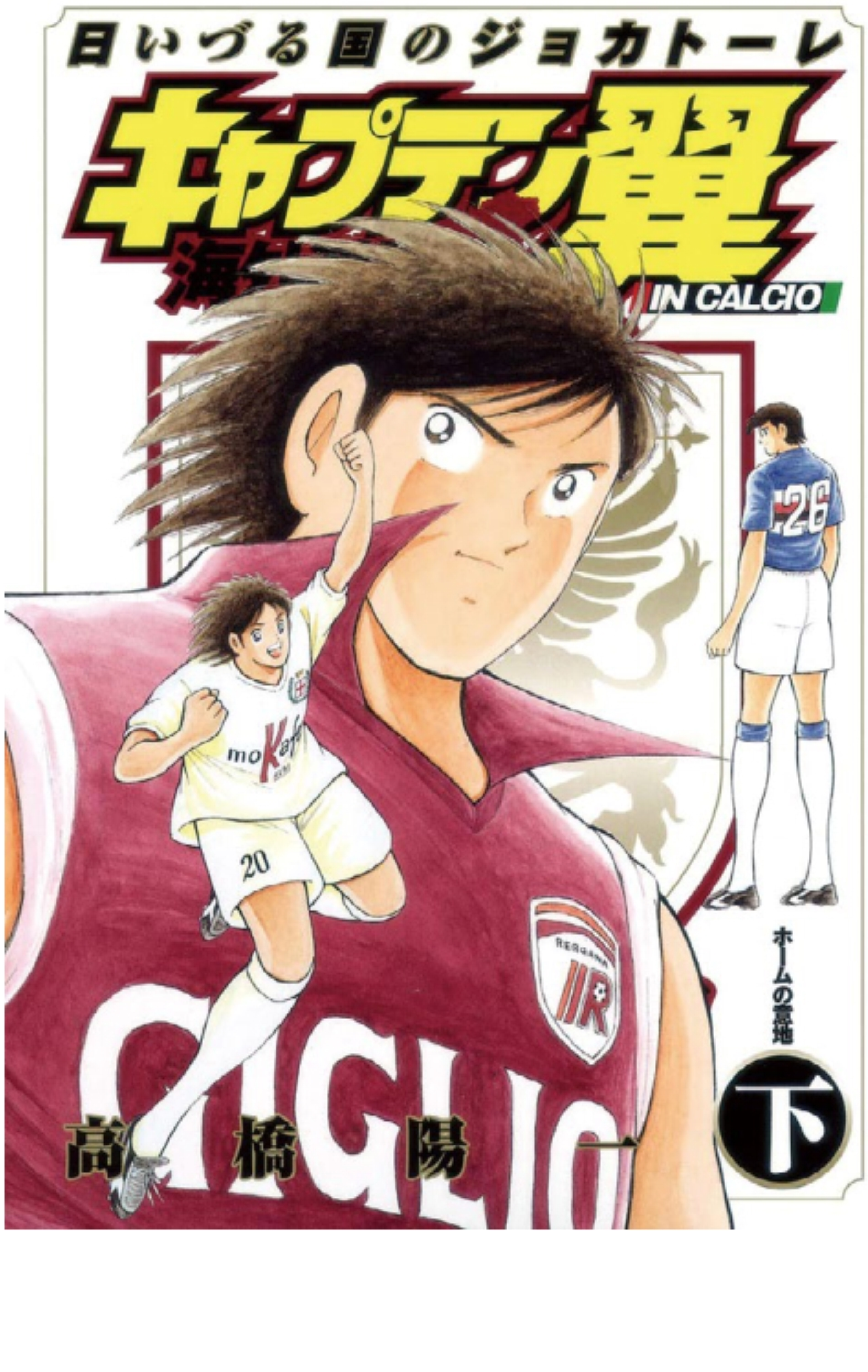
另外，在高桥阳一连载《足球小将》时的上世纪八九十年代，球员确实允许佩戴饰物，比较知名的有马拉多纳的钻石耳钉和十



字架项链，以及“指环王”劳尔每次进球都要亲吻的戒指。后来为了球员们的安全，这些饰物都被禁止，以至于我们国足某队员偷偷把金链子带到场上被一时热议，但《足球小将》里更为夸张，德国队卡鲁治一直咬着竹签上场比赛，而且一旦吐掉就像解开封印一般，虽然在角色塑造上，这样的设定让卡鲁治显得粗中有细，而这仅仅是《足球小将》不合理设定的沧海一粟。作品中的空中技和“组合技”同样是不合理的“重灾区”：立花兄弟踩着门柱跳起倒钩，南葛让球员直接爬到龙门架上进行防守，后来立花兄弟又使出了弹射到空中的“高空飓风”，再后来昆萨瓦特三兄弟更是使出了“火箭炮三重倒挂金钩”，甚至一堆人将腹部夹着皮球的大空翼一起推进球门，其实在足球规则上，这些都是足球场上不允许的行为，但相比犯规设定这都不算什么。

尽管目前足球制度已经相对成熟，但也是在不断发展进步。在《足球小将》连载的80年代初期，红黄牌制度也不过出现了10年左右，足球场上依旧是暴力横行，除了舒马赫打倒巴蒂斯塔，刚刚去世的一代球王马拉多纳便深受其害。从网络上流传的马拉多纳80年代比赛片段中不难看出，当时的拦截动作可是相当粗野，而在1986年世界杯上，韩国人更是对他进行了砍伐式的粗鲁犯规，这在当年舆论也是一片哗然，可见这些犯规在当时也是难以令人接受。在98世界杯上，国际足联正式实施了禁止背后铲球的行为。

然而在漫画中，我们看到的球场暴力却比现实夸张得多，



从奔后铲球依旧屡有出现，而最严重的惩罚也不过是《足球小将Rising Sun》里的德国队球员从后铲球而获黄牌警告（正常规定这是红牌动作），而且世少赛决赛中，之前在半决赛被红牌罚下的早田竟然能够首发登场，这似乎都是高桥阳一对于足球规则不熟悉而导致的结果。

更为夸张的是，当大空翼因为肩伤而罕有地失去斗志时，原本有机会直接杀死比赛的小次郎却是直接用球将踢在大空翼身上，拿球闷人不仅是要吃牌甚至被禁赛，而且还可能引发群殴。而他所带领的无论是明和还是东邦都不是善主，为了体现团队合作的优势，经常出现三四个人一起下脚，从四面八方一起铲截，或是四五个人一起挡住被强力射门击飞的球员，抑或是七八个人一起铲射。至于南葛后卫浦边不是踢裆就是肘击，除了没有带刀侍卫的大心脏以外，和如今的“水爷”拉莫斯颇有几分相似，而作为大空翼的队友兼对手利华尔更是以“铁肘”挥击著称，但也仅仅被罚黄牌。

至于有名有姓的后卫在一对一的倒地铲球时，往往就出现牛顿哭晕在厕所、薛定谔也不知猫是怎么死的情况：要不就是球员还能在空中长时间滞空飞越、甚至还能扭身横传，要不就会被防守者神速第二反应，将在空中的人和球一脚蹬飞……无论是前者突破物理定律的动作还是后者的伤人攻击，在作品中都是司空见惯。而且很多时候在一方球员受伤倒地的时候，持球一方基本上不会放弃进攻，甚至因此破门得分，这样的情况在现实中也是极为容易引发冲突，而每次肇事者都会被媒体和球迷口诛笔伐，但高桥阳一似乎一直回避这一点。

然而，即便有着这些暴力行为，《足球小将》里基本上无视伤病和和体力，身为场上的焦点的几人往往都是真正的“Box to Box”（球场覆盖面从本方禁区到对方禁区）球员，既能回到门将身后将对方势在必进的射门，随时又能带球直奔对方禁区，这样的拼搏竟然甚少看到他们抽筋，更不会因为体能原因而受伤或离场。

事实上，除了心比天高、名如奥特曼（只有半场体力）的三杉淳或是早就预告勉强上场的岬太郎和若林源三，在《足球小将》数十年的连载中甚少有球员会因伤被换离场，须知道2018年欧冠决赛，萨拉赫因为肩伤便不能继续比赛，而大空翼连续肩部受创仍能在赛场上继续奋战，而且还是要遭受次藤和日向小次郎针对性的攻击，可谓神人，这种重伤也不下火线的故事还发生在大空翼的对手身上。尤其是在早期，相比起日向小次郎，三杉淳才是高桥阳一重点“培养”对象，如果说大空翼是“水岛武藏”的化身，



▲三杉淳有着“球场贵公子”的称号，因为心脏病而只能参加半场比赛是其特征。

那么三杉淳也是挂有“武藏”的名号。最初三杉淳是被设定为在球技上超越大空翼的存在，这一点和最初的利华尔是一样的，为了追求竞争的平衡，他大空翼用强大的学习能力慢慢去超越对手，高桥阳一选择让利华尔遭遇重伤，三杉淳更是有危及生命的心脏病，在这样的情况下，不仅能够上场比赛，日向小次郎还在吉良教练的指挥下，专门对着他的胸口处猛攻，而重伤之下的三杉也不愿意离场，即便是死也要死在场上，但事实上每当有球员因为心脏问题而猝死的事件都让人痛心不已。

总的来说，《足球小将》不符合现代足球的常规逻辑，虽说这只是一部天马行空的动漫作品，但考虑到其影响力，这对于青少年培养良好的球品并不是一件好事，幸好的是，足坛还是相当理性地看待“《足球小将》系列”所带来的效应。

走进现实的《足球小将》（一）

在《足球小将》最为风光的时期，日本上几代球员，甚至包括领军人物如川口能活、中田英寿、中村俊辅、稻本润一、小野伸二等人，基本都是在《足球小将》的熏陶之下长大，受其中的感召而走上校园足球的道路，并且闯出了一番事业，但这只是最直观的冰山一角。

时至今日，“《足球小将》系列”的影响力早就超出了动漫的范畴，已然成为足球文化的一部分，渗入到足球生活的各个部分，很大程度上推动了着日本足球运动的发展进程。它不仅直接影响了八九十年代的球员，还通过偶像的力量，让这些球员继续影响下一代人，生生不息。

21 世纪初开始，日本高中足球全国大赛每年请来那些从高校足球走出来的当红国脚作为“应援队长”，初代目是静冈县清水商业高中出身和《足球小将》粉丝双重身份的小野伸二，此后的多位应援队长都是《足球小将》的粉丝。



▲曾在荷兰劲旅费耶诺德效力 5 年的小野伸二是受《足球小将》熏陶成长起来的日本球星的代表人物。

除了前辈大哥的榜样力量还不够，还需要绕指柔情的鼓励。就如《足球小将》不仅给高桥阳一带来了名利，还有终身幸福。在《足球小将》TV 版的制作过程中，高桥阳一认识了担任大空翼声优的小粥洋子，两人在合作中擦出了爱的火花，最终结为夫妻，《爆漫王》里面所描述的漫画家与声优间相互理解、扶持又相互倾慕的故事在现实中得以实现。

少年们总是向往着志同道合且纯洁美好的爱情，在人生高峰和低谷，都有伊人陪伴身侧，这种纯洁的爱情在《足球小将》的故事里得到最直接粗暴的展现，那就是队长和球队经理 / 内务组 CP：在世青赛结束后最终成为大空翼妻子的“大头妹 / 大姐头”早苗，是伴随南葛一路走来的球队经理；最初与大空翼有着青梅竹马情谊的青叶弥生，最终成为了武藏队的经理，与三杉淳朝夕相对，最后和这位球场贵公子共谐连理，同样的情况还有另一位重要角色松山光与“总务”藤泽美子身上……

从 2005 年开始，高中足球全国大赛的组织者都会找来年龄 16-18 岁，仍然高中在读并且在影视圈崭露头角的偶像少女作为大赛应援经理，被中国网民评为“日剧四大台柱”并且得票最高的堀北真希、新垣结衣分别是初代目和二代目，随后的各位应援经理最终都进入了娱乐圈，其中如广濑姐妹（爱丽丝和铃）、逢泽莉娜和永野芽郁也都做出不错的成绩。而且在经历了初期摸索期后，这些少女偶像越发重视这份荣耀的工作，除了积极参与相关活动外，还练就了一定的“球技”——比足球操更能展示水平的颠球。松井爱莉、永野芽郁、大友花恋和高桥光都能够颠球 10 次以上。尽管这并不能代替真正的爱情，但是在“全民老婆化”的时代，这些与球员同龄、且容易发生共情的少女偶像能给高中生们不错的激励。

应援经理和应援队长的鼓励可以看作是《足球小将》的间接激励，里约奥运会上见识过东京八分钟的朋友们都深刻地领略到日本人何等善于使用二次元人物进行软实力包装，《足球小将》自然也是其中重要一环。除了东京奥运会足球比赛将会以大空翼为主题设计的足球以外，在 2013 年前后，当东京再次成功申办奥运会时，高桥阳一也再一次开启新连载——以争夺马德里奥运会冠军为主线的《足球小将 Rising Sun》，这个老牌 IP 又一次成为了人们关注的焦点。

2013 年 5 月，大空翼在选为“J 联赛亚洲推广大使”，日本足协官员解释道，相比起 J 联赛球员，已经作为动画角色在全球 100 多个国家和地区出现过的大空翼无疑是更具知名度的意味。斗志顽强、屡败屡战的“斗将”松山光甚至被家乡北海道的 J 联赛球队札幌冈萨多列为“正式队员”。这是名为“松山光计划”的一部分，将北海道出身的松山光选手打造成精神图腾，希望在北国大地上培养出一个个拥有良好技术进和心理素质，能够成为日本队员并走向世界的“松山光”。



除了职业联赛和校园青训，日本的足球文化还有许多方面，但无论哪一个领域，都有《足球小将》的身影。我们都知道当初的南葛市的所有球队几乎都是高桥阳一在自己母校——东京都立南葛饰高等学校的基础上加以杜撰的，自然也没有真正的南葛 SC，但是这个故事在 2010 年前后发生了变化，葛饰区足球联盟制定了一个“从葛饰走向 J 联赛”的计划，希望扶持一些本地俱乐部一步步成为 J 联赛的球队。在当地政府和企业的资金支持下，一支名为常盘的球队脱颖而出，在 2011 年正式更名为葛饰俱乐部。随后葛饰区区长在 2013 年请来高桥阳一担任南葛 SC 的后援会会长，葛饰俱乐部也得以正式更名为“南葛 SC”，不仅队服的式样和南葛队服一模一样，队徽上还有大空翼和若林源三射门攻

防的漫画形象，印证着他们与《足球小将》之间的关系。

令人惊讶的是，这并不是一种吸引眼球的噱头，作为一支业余俱乐部，竟然有女足、青年校队和青训队，而且他们都，有着自己的训练日程和满满的赛程对阵表，这表明他们并不是孤例的存在，有许多非职业球员在着自己的足球梦想而默默地耕耘着。



在经历了数年的努力后，从第九级别的地区联赛开始奋进的南葛 SC，在 2017-18 赛季升入东京都社会人联赛 1 部，距离第五级别的关东地区乙级联赛仅一步之遥，而且在今年也打进了关东社会人大会上半决赛，相信这支顶着“足球小将”光环的球队有朝一日真的能够达到次元壁那端的成绩，成就更美满的佳话。

最后自然得说一下《足球小将》对于国家队的影响力。2018 年世界杯开始之前，日本队在奥地利集训和比赛中，看台上就已经挂上了许多由漫画分镜放大而成的 TIFO，都是展现“足球小将”们斗志的经典场面，而到了俄罗斯的罗斯托夫竞技场，在日本对阵比利时世界杯十六强淘汰战的比赛看台上，日本球迷展开了巨幅的 TIFO，上面是高桥阳一所绘制的一众“足球小将”的形象以及许多加油打气的语句，当中的大空翼高举金杯（虽然外型更像是世界足球先生的“金球奖奖杯”），但寓意也是不言而喻，球迷们希望通过以《足球小将》这个通俗易懂的媒介，向球员们传达他们的支持、信念和愿景。

日本队上下自然心领神会，他们凭借原口元气的反击得手和乾贵士的漂亮远射，一度以 2-0 领先世界排名前三的比利时，逼迫向来以技术流自居的比利时人放弃了和日本队比拼技术，而是换上费莱尼，采用欧洲人的身体优势来实施“空袭”，在卢卡库、维尔通亨、费莱尼这些一米九壮汉的高空轰炸中，日本人的防线如数十年前那般风雨飘摇（时间点请自行脑补），两记头球得手之后，比利时队在 94 分钟由查德利完成了现代足球意义上的绝杀——裁判在重新开球之后随即吹响了比赛结束的哨声，3:2，他们以最“足球小将”的比分和方式结束了比赛，可惜落败的是日本队，但能够和世界顶级强队逼上绝境，也算是虽败犹荣，而且他们也无须担心，因为日本足球和《足球小将》一样，还在不断发展之中，甚至在某程度上超越了高桥阳一的想象。

高桥阳一在《足球小将》所畅想的，也不过是几位“黄金战士”能够在五大联赛的豪强中打上主力，然后带领国内的一帮实力不俗的球员一步步挑战世界级舞台，这对于当年的亚洲足球而言，已经算是“最终幻想”了。



▲ 2018 年世界杯 1/8 决赛，日本比赛最后遭到绝杀，2:3 惜败于比利时，这场比赛被认为是该届世界杯最经典赛事之一。

但现实往往比作品来得更为“魔幻”，在 2020 年 10 月日本队公布的最新集训名单中，所有 23 位被征召球员均效力欧洲联赛，而且当中是老中青三代齐集，既有三十以上并且有过冠军经验川岛永嗣、长友佑都、吉田麻也、酒井宏树和冈崎慎司等人压阵，前两年还被称为超新星的堂安律和南野拓实已经和原口元气、柴崎岳、远藤航、镰田大地等中生代球员并列成为“老人”，而更为年轻的久保建英、富安健洋、菅原由势、三好康儿开始抢过风头，成为人们最新的谈资。

落选的人员中除了还在踢球的前核心本田圭佑和香川真司以及一众效力国内联赛的“前国脚”之外，2018 年世界杯上有过出场经历的乾贵士、宇佐美贵史和武藤嘉纪等旅欧球员都落选了阵容，当年同为新星浅野琢磨以及中岛翔哉也没有得到征召……这是何等恐怖的状况，而反观同样受到《足球小将》文化冲击的我们，曾经也有过轰轰烈烈的球员留洋潮，如今只能依靠武磊一人在西乙的替补席上苦苦支撑，那些曾被无数人寄予厚望、号称在西甲德甲踢上比赛的球员，在还是 U23 的年龄就已经回到了国内，对国足的水平没有更好的提升，也只能说《足球小将》走进的现实，并不是我们的。

走进现实的《足球小将》（二）

在“东京八分钟”的宣传片中，我们看到了《足球小将》里的两个名场面，一是每场比赛必然出现的倒挂金钩，另一个则是大空翼和岬太郎双人射门，又将我们带回了那个努力重现那些射门的童年时光。



▲如今的日本国家队已经实现了全员旅欧阵容。

《足球小将》里的射门名场面虽然夸张，但随着时间的推移，很多动画里看似夸张的东西在日后竟然在偶然或是中得到了实现，像倒挂金钩这样的射门自不必说，当年曼联对阵维拉队的比赛中，吉格斯和贝克汉姆也曾试过两人同时起脚主罚任意球，当时就让许多《足球小将》的粉丝想到了当年大空翼和岬太郎联手踢出的魔幻射门，后来切尔西的罗本和兰帕德也在运动战中无意间再次上演了双人射门的经典画面。而随着网络的发达，双人同时倒钩射门，还有双人横身凌空抽射对抗这些在《足球小将》中都曾多次出现的名场面都在现实中出现。岬太郎离开南葛时，追上来的大空翼将签名足球直接踢到探身出窗外的岬太郎怀中，德甲多特蒙特球员沙欣和门将魏登费勒就在球队大巴上上演了一出将球踢出车外，利用桥墩反弹完成前门到后门传接球的好戏，上演了另类的致敬。

对于那些理论上可以实现的射门，高桥阳一还在作品中还专门在漫画中的附页中解释过，尤其是如何踢出曲线射门，包括踢球的部位脚法、发力的方式等等都条分缕析，如今在飞行中突然向下冲力 / 曲线射球早已不是什么神奇的武器，现在有更加接地气的说法——“电梯球”。而为了探索这些射门是否真的能实现，J League 联赛与《足球小将》官方还在 2014 年合作举行了“Dream Shoot”（梦幻射门）活动，邀请日本职业球员尝试实现《足球小将》当中的各种夸张的射门：东京 FC 的太田宏介、石川直宏以及围谦

太朗复制了东一中学边翼卫早田诚的“剃刀射门”；川崎前锋队的日本国脚中村宪刚和大久保嘉人合作重现了肖俊光的反动蹴速迅炮；效力于大阪樱花队的日本现役国脚山口萤与队友扇原贵宏合作重现了大空翼和岬太郎（立花兄弟等人也曾使用）的双人射门，这些射门虽然没有漫画中那么夸张，但是都能高度还原。



在这个走进现实的过程中，我们不难发现除了东亚，在整体职业足球水平最高西欧各国中，《足球小将》也是传播度极高的读物和动漫产物，从九十年代出道的球星到近几年爆红的新星深受《足球小将》的影响，远有齐达内、亨利、特雷泽盖、卡纳瓦罗、因扎吉、托蒂和加图索，更近一点的有梅西、阿圭罗、桑切斯和皮尔洛等人，无不是《足球小将》的粉丝。就连“超新星”姆巴佩在肩部受伤时不忘 cue 一下大空翼在初三决赛上肩缠绷带回归时的造型，笔者的偶像亚历桑德罗 · 德尔 · 皮耶罗也是其中之一，除了在漫画中登场以外，他还曾收到过高桥阳一为其绘画的半身像。皮耶罗与《足球小将》的交集并不是孤例，高桥阳一的画像甚至成为了足球世界的“通货”。

2015 年，托雷斯在马竞的时候，曾收到过来自高桥阳一赠送的画像，兴奋不已的他说当年自己为了看《足球小将》的动画片，能够在电视之前坐一个下午。后来他在退役之前的最后一站，选择来到日本加盟神户胜利船，除了因为受到同样是从小就看《足球小将》长大伊涅斯塔的邀请，还因为他想要到这个作品的诞生地日本踢球和“朝圣”的理念。

当然巴萨才是高桥阳一的最爱，巴萨在 2015 年拿到世俱杯冠军的时候，高桥阳一还为内马尔、伊涅斯塔、梅西、苏亚雷斯、皮克五位球星画了画像，在巴萨众星之中，“小白”伊涅斯塔是高桥阳一最欣赏的球员，甚至认为伊涅斯塔就是现实版的“大空翼”：“当我创作大空翼这个人物的时候，伊涅斯塔还没有出生，不过他们俩在很多方面都很相似。”

高桥阳一在 2018 年 1 月到访巴萨的时候，又再次向伊涅斯塔赠送画像，四个月后，一度有极大希望加盟重庆的伊涅斯塔最终带着和后来托雷斯一样的理念来到了日本，加盟神户胜利船，高桥阳一也是第一时间送上欢迎和祝福。

日本人对于当世球星的疯狂和崇拜是有目共睹的，从七十年代的贝利、贝肯鲍尔和尤西比奥，乃至到后来的济科，他们的到来都让日本球迷兴奋不已。随着日本整体的足球实力不断上升，从最初的引进来变成了走出去，加上长期举办丰田杯和后来的世俱杯，在济科之后就很少有知名的国际巨星会长留在日本国内，而伊涅斯塔和托雷斯的到来可以说是再度点燃而来日本球迷的热情。

伊涅斯塔以及后来的大卫 · 比利亚的到来，让神户胜利船的主场平均上座率较上赛季增长了 44.2%，托雷斯效力的鸟栖沙岩主场上座率则增加了 38.7%，巨星的效应表露无遗，而且这种影



响力不仅在体现在球场内。当被高桥阳一誉为最像大空翼的伊涅斯塔和《足球小将》走在一起，更是号召力十足。

2019 年，东京都葛饰区政府将京成电铁四木站改造成《足球小将》主题车站，站内外各处——墙壁、楼梯、月台——统一贴上有关《足球小将》的大型壁纸海报，在广播通知时使用的“大空翼”声音，而当列车将进站时，站台将会播放我们耳熟能详的主题曲《燃烧吧，英雄！》。车站内最具吸引力的景观是伊涅斯塔和大空翼的等身雕像，车站开幕时，高桥阳一和“小白”伊涅斯塔出席了揭幕仪式，尽管两人之间比例的差异有点诡异，但这并不影响许多粉丝前来“朝圣”，一如《灌篮高手》里江之岛电铁的“镰仓高校前”车站，因为樱木花道和赤木晴子的相遇而成为无数粉丝争相前往的网红景点。

《灌篮高手》之所以能够成为经典，除了因为主笔井上雄彦有着精致的人物塑造和极好的画工，更在于其故事的缺陷美和真实感。湘北在成长的过程中，先后输给了陵南和海南大附属，好不容易闯进全国大赛，却在第二轮就遇上最大 BOSS——山王工业，湘北拼尽全力才在最后一刻战胜对手，随后便因为体力不支败在爱和学院手下……这种缺陷美让人们久久不能忘怀，时至今日依旧让人难以忘怀。

大空翼在职业生涯十多年间，除了初期被修哲小学逼平、被明和偷袭落败以及高中决赛和东邦学园双冠军之外，绝少有失败的局面出现，高桥阳一曾经说过之所以这么做，是因为他将《足球小将》定位在长篇连载，如果让他们输球不利于连载，也不利于传达精神。但大空翼所在的球队几乎不败不能不说是《足球小将》一大遗憾。

另一方面，在日本有很多巴西人的后裔，尤其是在日本足球腾飞的那十年，归化的巴西人更是高光的存在，从身穿 10 号、带领日本队拿下亚洲杯的中场核心拉莫斯，到代表日本国家队参加 1998 年世界杯、助攻中山雅史打进日本在世界杯的首个进球的吕比须，再到同样是 J 联赛 MVP 和率队拿下亚洲杯的边路杀器三都主，都为日本足球的腾飞立下了汗马功劳。当我们能够容得下 56 个不同民族，却依旧对归化那些在中国联赛效力多年、对中国有家国认同感、愿意拼尽全力的巴西人而心存抵触时，日本早已走过了纯粹靠归化成年巴西籍球员的年代，借助日本人和世界各式人种的密切而自由交往，许多身体素质不错的混血儿弥补了岛国人在身材上的缺陷，截止至 2018 年日本归化的混血儿球员高达 60 位，不少已经成为日本国奥乃至成年国脚，如酒井高德和新任国门施密特 · 丹尼尔等等，遗憾的是，这些归化球员或者外国元素并没有出现在《足球小将》的内容里。

大概是为了弥补这种遗憾，2002 年高桥阳一在秋田书店的《周

刊少年 champion》开始连载《野狼前锋》（又名《踢出我天地》）。相比起画风奇妙的足球小将，这部作品里没有了那么多夸张的绝招，不但画功较诸《足球小将》有了极大的变动，让人怀疑不是同一个人的作品，而且故事也更加真实。



男主角叶恭介继承乃父之志，不断追赶义兄叶成介的身影，他和巴西留学生罗德里戈以及混血儿守门员境 · 杰弗森 · 公司所代表的城阳茜丘足球部几经艰辛，终于从县大赛中脱颖而出，却在全国大赛很快遇上过去叶成介担任队长的天龙高中，就像南葛小学那样力战而败。之后高桥阳一没有给他们从败者组挣扎再起的机会，而是直接让他们从头再来，三人在这个过程中各自有不同际遇，但最终还是再次率队站到了全国大赛上，解开心结的三人一路过关斩将来到了决赛，再次面对天龙高中，按照少年漫的传统，这应该是主角们磨练后努力超越、并且升华到下一个境界的最佳舞台，而高桥阳一却偏偏要将青春的残酷进行到底。当粤语版主题曲《黄金入球》犹如战歌响起，城阳茜丘队员们在誓词之中通过团队协作造就出胜利的契机，叶恭介最后一击却被加贺美舍身挡出界外，不屈的叶恭介跑去捡球时，大雨中却传来比赛结束的哨声……

连续的两次失败很不符合少年漫的作风。但这并不能全怪高桥阳一，因为在漫画那仓促结束的结局中，他们在首次败给天龙高中后的第二年，便已经越过了这重障碍，最终获得全国大赛的优胜，而这是多年后我从港版漫画中才得知。但在被勾起的记忆中，青春的热血和被大雨和失落冷冷拍下，那种失落感虽然依旧，但直到这时才能体会《足球小将》中罕见的缺陷美，倒也不觉得那是一个令人遗憾的结局了。

当然在那个日子里，除了《野狼前锋》，各大卫视会重播《足球小将》，TVB 上也会播放东京电视台在 2001 年第一次重制并加入了新篇章的《足球小将 Road to 2002》，后来有了 VCD 和 DVD，在家里看一下午的高桥阳一的动画和漫画不再是梦，而那些被点燃的足球也要令人在现实中释放。

公园的草地是"禁足区"，告诉我们"小草有生命、脚下要留情"，学校的足球场是留给那些愿意付费的社会人，那些无法安放的少年足球魂只能在街坊中空旷的场地找到归宿。想当年放学后，一堆人不管数量多少，几个书包在地上一放，或是随便找几个水瓶或是几块砖垒砌一个简易的"球门"就能踢，生活在沿海城市里的我们倒不至于要踢水瓶或者纸球，但那个十块钱不到的橡胶


PDF微信：bfwz888888

足球，努力地模仿着电视里或是漫画上那夸张的摆腿射门姿势，一边还要小心翼翼，生怕控制不住力道，换来玻璃工人的一顿忙活。

于是，不尽兴的足球在水泥地频繁摩擦的声音过后，往往会被荧幕上的电子音所取代，在虚拟和现实之间，成就了那些年"足球少年"最美好的回忆。

天使之翼！

作为一个横跨四十年的大 IP，自然有着各种各样的衍生品，当动画和漫画的蜚声国际，其游戏的影响力也是影响了几代人。在《足球小将》完成连载的 1988 年，TECMO 推出了同名的 FC 游戏《天使之翼》，游戏主要对应的是漫画第二部"初中篇"的剧情，即已经实现初中阶段两连霸的南葛，迈向三连霸以及法国世少赛的剧情。

大家也许都知道，和《实况足球》或《FIFA》等以真实还原赛场为目标的足球游戏不同，作为"TECMO 剧场"的第一弹《天使之翼》有着丰富且在 FC 机能表现力最好的动画，游戏采用了类似于文字 +RPG 冒险的方式进行，队伍阵型基本是 4-3-3，玩家在控球时不会看到对手位置，只能随时打开传球界面观察双方位置，大多数时候更像是 RPG 那样随机遇敌并作出选择，完成诸如进球或者成功抢断后会得到相应经验，完成升级后会提升数值，由此催生了速通流和练级党两种不同的通关方式。



作为系列首作，游戏动作系统并不完善，在寻找传球对象时无法找到理想人选、也没有二过一配合，防守时也没有拦截射门的情况，也没有主动犯规的选项。，不过每种选择会以动画的形式呈现，下方还会配有现场解说，动画中许多名场面都会在游戏过程中出现，让人仿似置身动画里一样。有些比赛战胜后会触发特殊剧情，例如南葛和东邦的决赛如果双方战平会出现漫画中双冠军的情况，而如果南葛获胜，那么就会出现大空翼独自持旗的画面；在飞往欧洲之后还会触发寻找岬太郎的小任务，最终大空翼和岬大郎在埃菲尔铁塔下重聚，促成岬大郎加入到球队当中，并引申出一些不同的剧情，只是日语苦手的我们要在一堆选项中最终找到岬太郎颇不容易。在完成了 7 关初中篇剧情之后，则会进入世少赛剧情，除了和东邦高中部的对抗赛，其余 7 场比赛的前五场会随机遇到不同的对手，



到了半决赛和决赛则是和漫画一样，对阵皮埃尔和拿破仑领军的法国，以及施奈德和穆勒等一众明星球员领衔的西德队，围绕在各具特色的明星周围，每支球队都各有攻防特点（全是大众脸送经验的几个队除外），可供玩家研究的元素不少，算是为系列打响了“开门红”。

《天使之翼》在 1992 年引进到北美市场，为了适应美国玩家的需要，不仅把名字改成了《Tecmo Cup Soccer Game》，游戏内容也进行了大幅的改动，球员们个个都金眼碧发，主角也从大空翼变成了罗宾 · 菲尔德，剧情也有了些改动，几乎没有了原版的神韵。

1990 年推出的《天使之翼 II 超级前锋》，是无数玩家的童年回忆，也是许多玩家心中最为经典的一代作品，游戏在文字冒险的基础上加入更多足球模拟元素，例如屏幕下方的赛场缩略图变成了更为直观的横向摆放，玩家的跑位操作更加灵活，射门特效也更加的酷炫，尽管没有犯规和越位，本方永远是从左向右发起进攻，而且体力 / 胆量值只有本方才有，但对手则不受限制，这种“不讲武德”的玩法增加了游戏的难度，尤其是在高中部全国大赛中，缺少了“自带 1-0 属性”大空翼奉献必杀射门作为保底，游戏的难度会大大增加。

当然，除了夸张的攻门，游戏之中也会有许多跟现实挂钩技巧，例如新加入的二过一技巧可以更加容易突破防守，巧妙地使用直塞球来降低对手拦截来球，也可以利用漏球骗过门将，更轻松地得分……探索各种流派的打法，也是游戏乐趣的一部分。

本作剧情得到大幅延长，第一阶段是大空翼所在的圣保罗，要逐一挑战巴甲六大豪门——弗鲁米嫩塞、科林蒂安、帕尔梅拉斯、格雷米奥、桑托斯，以及最后由“神之子”辛坦拿领军的弗拉门戈。随后是在没有大空翼的情况下高中版全国大赛，再经过日本杯的几场比赛过渡后，正式进入世青赛的预赛以及正赛，内容之丰富让玩家花费了大量时间沉浸其中，但往往无法一次过通关，只好依靠密码保存进度，虽然过关密码虽然已经被简化，但是抄写时被日文支配的恐惧相信还是会让玩家们记忆犹新。



“FAMI 通”在 2003 年 FC 诞生二十周年时发起调查，《天使之翼》的前两部作品分别排在 27 和 51 位，而作为角色操控类游戏而言，两作分列前两位，也是对这两部的作品的极高肯定。不过在此之后，系列虽然依旧延续，但是在整体认受度和口碑上难复这两作的风采。

1992 年《天使之翼 III 皇帝的挑战》登陆 SFC，揭开了系列的新的篇章，虽然操作基本一致（部分球员加入了整体战术指令），但是画面得到了全面的升级，还有了类似于全明星队的模式。而由于高桥阳一此时尚未开始新的连载，游戏剧情则变为原创。这种原创剧情在高桥阳一的漫改作品中并不罕见，当年动画版在连载到高中篇时已经超过了漫画连载的进度，动画团队就不得不让躺在病床上的大空翼梦回小学毕业时去欧洲参加的邀请赛。



《天使之翼 3 皇帝的挑战》主要围绕原创的“环球杯”展开，第一阶段是六位日本青年才俊加盟世界各地的俱乐部并加以锻炼，除了大空翼加盟圣保罗外，这些俱乐部并不是后来原著中球员实际加盟的俱乐部，随后日本队集结，开始向环球杯的冠军发起冲击。比赛中主要对手都是外国球队，得益于主机性能的迭代跃迁，游戏内容有了更大的进步，过去的大众脸被真名实姓的人物取代，游戏在数值分类上更加细致，经验的平衡性上也做了调整，避免了玩家需要多输几次比赛来练级的尴尬情况。

就总体而言，本作在质量上比起前作有了迭代后应有的提升，只是因为种种原因未能在国内玩家群体中形成的反响，然而，随着“年货”一年年的增加，系列难以一直维持高口碑。1993 年推出的《天使之翼 IV 职业的对手们》紧接着前作的剧情，继续在非高桥阳一设定的世界观里畅游，大空翼们正式进入职业舞台，比赛的时长变得更长，人物也更加多，游戏包含了多重支线，但在整体节奏把控上略显失色，而且在输球练级方面效果也不像前面那些作品，加上不少的 BUG 和鬼畜的跑步姿势，严重影响了游戏的体验，因此本作成为了“《天使之翼》系列”中口碑最差的一作。



1994 年 12 月，最后一款“《天使之翼》系列”游戏——《天使之翼 V 霸者的挑战》正式发售，由于这时高桥阳一已经开始了《足球小将世青篇》的连载，游戏为了更贴近于“现实”而有所增减：前作中的许多原创人物和必杀技都被删减，留下来的众人也终于不再以“XX 君”称呼他们，攻略本上也附上了许多漫画的插图，以此来吸引玩家重新“入坑”。

在设定上，本作对《天使之翼 4 职业的对手们》乃至系列所遗留的问题进行了“修正”：体力值上终于一视同仁，而且还加入越位设定，使得前作一些“肆无忌惮”的战术都无法再使用。游戏最大的特点是采用了半即时制系统，主界面一般显示全场情况，玩家可以随意奔跑，但是在接触时切换到熟悉的指令页面，这样一来防守抢截和中场来回次数更多，可以说是真实感有所提升，也可以说是体验的下降……因此这种改变无法彻底扭转系列的状况，也使这个延续了五年的作品陷入了危机。

在九十年代前半部分，“《天使之翼》系列”在 FC 和 SFC 上取得了不俗的成绩。Tecmo 并非紧抱任天堂主机不放，他们还在 GB 上推出了《天使之翼 VS》，剧情退回到少年阶段的全国大赛和世少赛。FC 版本里的不少球队都在本作中出现，TECMO 还公开为游戏中的无名氏举办了公开募集名字活动；而就像游戏名字一样，游戏的最大特色是在使用 GB 进行连线对战时，玩家可以从各支队伍的 26 名有名选手中，选出自己喜欢的人组成原创队伍并进行对战，让掌机玩家也能体验到了系列的另类乐趣。

当然，考虑到 GB 的机能和可视区域，游戏也不得不阉割

一些元素，例如一直陪伴我们的“查理”在本作中就只能只闻其声不见其人。除了掌机游戏之外，随着任天堂在“权利金”等版权问题上松口，“《天使之翼》系列”也得以在其他主机上得以发光，早期的代表之一便是世嘉 MD CD 版的《天使之翼》。这款游戏包含了小学和中学篇的内容，TECMO 充分利用 CD 的容量优势，将场外的故事以动画的形式来呈现，并且找来声优配音，将“TECMO 剧场”的优势发挥到前所未有的高度。并且从高桥阳一的原作中引入一些人物的形象和设定，以取代过去作品中的无名氏大众脸，可以说做得非常细致。



游戏在系统和模式上也作了提升，除了角色的等级之外，并且还添加了熟练度系统，越是经常使用的指令，能力值就越高；游戏还加入了打过一次的比赛随时可以再战“名胜负模式”以及“2p 对战模式”，而且在剧情通关后，在 2P 对战模式中还可以使用日本队。

在《天使之翼 V 霸者的挑战》完成后，1995 年万代取得了《足球小将》的授权，开发了“《足球小将 J》系列”。算是系列另一次探索，本系列的前三部作品分别对应 GB、SFC 和 PS 发售，却展现了三种截然不同的画面和玩法，也是相当前卫：GB 版《全国制霸的挑战》和 SFC 版《天使之翼 J 迈向世青赛》是联动的两部作品，前者以小学篇为舞台，比赛过程大部分 2D 平面实时方式进行，但在射门时会进入对决判定界面，以双方按键的时机来决定射门效果。后者基本上回归了主线剧情，从“真日本七人众”篇章开始说起，而比起《天使之翼 5》，本作基本上实现了即时化，只有在使用必杀射门时才会出现判定界面；游戏的视角颇为独特，为了呈现一贯的正面冲击感，游戏采用了攻防视角切换体制，控球方永远从上往下进攻，而且远方的“地平线”呈曲线状，给人一种在宽阔的原野上奔跑的感觉。



在任天堂两作发售的一年后，PS 版的《天使之翼 J 通往明天之路》到来，除了有着总时长超过 20 分钟的精彩过场动画，得益于 PS 的次世代机能，还实现了游戏的完全 3D 化。游戏在操控上和战术模拟上自然无法和和同时期的“《实况足球》系列”相比，但是玩家可以利用按键搓出特殊大招，似是有猛虎猎鹰降临球场，在当时来看效果十分惊艳，进球后还会多角度反复重放进球视频，算是一个不俗的开端，但有不少人更为认可初代那样的 2D 加指令模式，而对 3D 化并不感冒。万代自此也一度搁置了系列的开发。



直到 2006 年，万代才在 PS2 上推出了新版的《天使之翼》，再度以初中篇和世青赛作为舞台，游戏画面和当时的实况足球颇为相似，但是操作指令和动画让人无力吐槽，虽然画面有所进步，但总体而言更像是在开倒车。总体而言，“《天使之翼 J》系列”在游戏上有比较大的创新，但是总体人气上不如从前。

其实在 21 世纪初的时候，科乐美也曾接手这个 IP，尤其是借助日本举办世界杯的春风，日本这个游戏大国的厂商自然大张旗鼓地推出了多款足球类游戏，“《天使之翼》系列”迎来了大爆发。

和万代的策略相似，科乐美面向当时日本最活跃的三款游戏机——任天堂的主机 NGC 和掌机 GBA、以及机王 PS2——发布游戏，而且三部作品都有着不同的特色。

2002 年推出的《天使之翼 荣光的轨迹》，由于此时高桥阳一正在连载《足球小将 ROAD TO 2002》，游戏的内容忠实于漫画原著，角色比较接近于现实。但科乐美将实时的足球游戏变成了一款卡牌加 SLG 游戏，每回合玩家可以轮流移动角色，射门或铲球的胜负由选手的能力值和辅助卡的数值来决定；而只要条件齐备，任何人都可以发出原著里的个人独创绝招。而 PS2 上的《天使之翼 新传说的序章》变成了一款彻底的战棋策略游戏，游戏中的突发情况大多都是以静态图画展示，与游戏中动态的 Q 版角色形象相映成趣，满足了另一类玩家的需求。



三部作品中唯一一部可以称得上是 3D 体育模拟类游戏的作品——《天使之翼 黄金世代的挑战》，采用了类似“一球成名”的模式，玩家扮演特定的角色，以过肩式第三人称视角去参与到比赛当中，在双方接触或者射门时会出现特定界面，由 QTE 选项和数值参数来判定胜败，而且在非玩家操控的角色和对手接触时也可由玩家使用相关判定。玩家的成功行为可以提升等级，而且触发相当酷炫的动作，虽然是角色模型有些面瘫，但是总体游戏感觉不错。

后来为了纪念《足球小将》诞生 30 周年，2010 年，科乐美还曾在 NDS 上推出过《天使之翼 J 激斗的轨迹》，同样采取半即时制的玩法，重现原著最初的中学篇和世少篇的剧情，是游戏亮点也是难点，算是不过不失的一作。

21 世纪的前十年，“《天使之翼》系列”的游戏就和世界杯一样，每每到了四年一度的盛事的举办年，才会有新作推出，但随着社交类手游的大潮到来，“《天使之翼》系列”的主战场被移到了手机的方寸间。KLAB 拿到了系列的版权，新作《天使之翼 梦之队》登陆了 NicoNico、雅虎、梦宝谷、GREE、MIXI 等日本知名平台，并且创造了不错的成绩，例如梦宝谷版本在三个月内收获 150 万用户，MIXI 版本获得了“男性部门游戏优秀赏”等等，但由于作品主要在日本地区上架，没有在世界范围内造成很大的影响。

直到 2017 年推出的《天使之翼 梦之队》，可以说是回归玩家最为喜爱的游戏模式之余又有了新的尝试，无论是奔跑、跳起拦截球、被击飞、一般守门员等的动作，还是发出必杀时突显斗志的特写画面等诸多元素，几乎和“《天使之翼》系列”最初几代作



品一模一样，而且各式绝招也是高度还原了动漫的画面，而且在画面和色彩上比起过去所有作品都要艳丽和细腻。同时触控时代的到来，和游戏可以说是相得益彰，无论是控制角色走位还是各式动作选项都更加直观，这样一来玩家所组建的“梦之队”阵容就能带来更好的体验，撇开欧皇非酋、氪金、体力值和 PVP 等抽卡手游大多共有的问题，《天使之翼 梦之队》是一部相当不俗的情怀之作。更重要的是，他还是一部基石之作，万代南梦宫在此基础之上加入更多足球拟真元素，并配合第四次动画化推出了最新一代作品，新作有了更为正式的官方名称——《队长小翼 新秀崛起》。

以第八世代主机的性能，以往困扰这个游戏系列的问题已然不复存在，实时的语音动画避免了大段大段文字叙述，多键位操作也能进行实时互动而无需依靠文字指令，最重要的是实时化的画面呈现了足球游戏的本质外，在关键时刻依旧会播放特写和动画，能为玩家带来极大的视觉冲击，保留了“《天使之翼》系列”特色。

游戏分为两大模块，一是使用大空翼经典的初中争霸剧情，另一个则是“新秀崛起”模式：玩家可以原创新秀角色，并且在富良野、武藏和东邦三支强队中选择其中一队加入，三队的目标只有一个——通过不断的比赛获得好的评分，提升技能，最终战胜南葛中学夺冠。随后入选日本代表队，击败西德队夺冠，如果某些人物的好感度高的话，还可以触发对阵巴西以及美国等隐藏剧情。如果在新秀模式下，玩家并不是以“一球成名”的视角进行，只是在可控制的球队中多增一个有特殊成长模式的角色而已，既保持了群像化的内容，也有一定的个性化，是个相当不俗的设定。



作为粉丝向的游戏，本作的剧情线相当完整，代入感极高，但相对而言也有些冗长，当然玩家也可以选择跳过。

除了剧情以外，游戏最大的卖点是“真实”地还原了足球小将的赛场，披着“实况”或是“FIFA”外衣的“热血足球”：除了越位，没有任何犯规，靠撞击的防守、背后铲球是必然的行为，强如日向等人可以像坦克一样开路，射门得分更多讲究的是将对方门将的体力值耗光，森崎大帝在体力全满的情况下可以使出断臂式防守和门柱的“超级防御”（其他门将也有自己的特色防守），而且那些超强的射门还会在地上留下深刻的痕迹，堪称恐怖。

尽管游戏的 STEAM 版本存在全屏之后字体错位，键位反应错误，以及有一定的上手难度、操作手感相对生硬、角色判定失误和穿模等普遍存在的优化问题，但对于一个暌违十多年才得以重启的系列作品而言，其所取得的进步还是值得肯定，也值得粉丝们为之而狂欢。

仍在展翅腾飞的大空翼

四十年间，“《足球小将》系列”漫画已经在全球卖出了 8000 万本，并且四度动画化，在体育类漫画中的传播度和影响力可以说是无出其右。

四十年过去了，当中国足球仍然在逆水行舟的时候，世界足坛上一批批的足球小将已经在漫画的启蒙下取得了长足进步。直到最近的《足球小将 Rising Sun》中，“黄金一代”虽然依旧只是为奥运会冠军努力，但展翅腾飞的“大空翼们”也正和日本足球一样，一步步地迈向自己理想的目标。

不过考虑到高桥阳一已经 60 岁的“高龄”，我们能否在有生之年看到《足球小将》真正的完结，以及《足球小将》和现实中的日本队哪个先拿到世界杯冠军，都是只能让时间去给出答案。而作为一名中国球迷，我更希望中国足球能够如正在腾飞的中国经济那样，努力实现弯道超车，这才是我们这些曾经的“足球小将们”最大的愿望。



掌机王NS

全彩大16开200页+DVD影像光盘

VOL. 5



-卷首特辑-

怪物猎人 崛起 试玩版报告

-专题企划-

对3DS 说声再见

3DS停产纪念专题

-游戏攻略-

塞尔达无双 灾厄启示录

真·女神转生3 高清版

皮克敏3 豪华版 | 影之诗 巅峰对决

-DLC补完-

宝可梦 剑/盾 DLC

冠之雪原

淘宝端扫码购买

现已上市

定价 49.9元



* 封面暂定

怀旧玩家 Tot.4 4月倾情上市

全彩大16开160页+DVD光盘

老游戏文化类专辑 献给新老玩家的一份情怀

更多精彩内容 敬请期待！

○焦点特辑

16位时代的奠基人

Mega Drive回顾

MD经典系列回顾

《索尼克》《怒之铁拳》

《梦幻之星》《光明力量》

《战斧》《超级忍》……

○游年芳华

闪耀业界的瑰宝

财宝社（Treasure）

MD名作回顾

○怀旧专题

60年精神的薪火传承

SEGA AGES与3D复刻计划

淘宝端扫码预购

38元



THE LAST OF US 最后生还者 终极档案

The Last of Us:THE ULTIMATE ARCHIVE

- 《最后生还者》+《最后生还者 遗弃》+《最后生还者 第二部》
- 全系列豪华攻略
- 系统详解、全收集 难点流程解析、全模式玩法心得、奖杯攻略

系列文化漫谈

- 登场角色
- 感染者介绍
- 世界观详解
- 美版/日版配音演员介绍
- 开发历程
- 武器原型考究

等精彩内容

定价 78元

全彩大16开200页！ DVD影像光盘

已上市

淘宝端扫码购买



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2021
第壹季
UCG

【斑斓之书】《刺客信条：人物志》系列特企——《刺客信条 II》列奥纳多·达·芬奇篇
【斑斓之书】侦察、引导、打击——活跃在福克兰群岛的“飞翼匕首”
【秘密花园·官方合作试读】《WILL：美好世界》画集 \ 自传漫画《现实主义者》
【动漫秀】《足球小将》四十周年——乘着梦想高飞的足球故事

更多杂志请加vx
几百种杂志持续更新

更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

游戏·人 讲解 光盘定价：38元

本手册随盘附赠不能单独销售